ファミリーコンピュータMagazine
9月6日号特別付録①

ファミリーコンピュータ Magazine

ガンダム

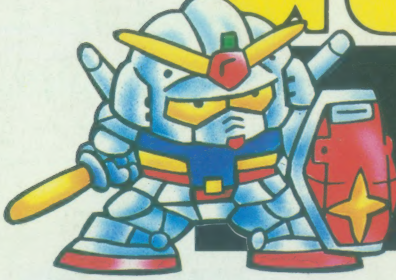
SD(ノーマル)

SDガンダム4
SDガンダム
SDガンダム2
SDガンダム3

SD戦国伝

SD戦国伝2
SD戦国伝

GUNDAM 大全



SD外伝

SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語2
ナイトガンダム物語
ラクロアンヒーローズ

G-ARMS

G-ARMS

リアルタイプ

機動戦士ガンダムF91
機動戦士Zガンダム
HOT SCRAMBLE

今までの
ガンダムゲームの全てを見せる

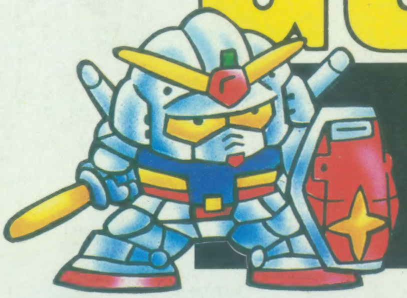
これからの
ファミコン　ゲームボーイ　スーパーファミコン

平成3年9月6日発行（隔週金曜日発行）第7巻第17号（通巻134号）
9月6日号特別付録①
ファミリーコンピュータMagazine

ファミリーコンピュータMagazine
9月6日号特別付録①

ファミリーコンピュータ Magazine

ガンダム GUNDAM 大全



SD(ノーマル)
SDガンダム4
SDガンダム
SDガンダム2
SDガンダム3

SD戦国伝
SD戦国伝2
SD戦国伝

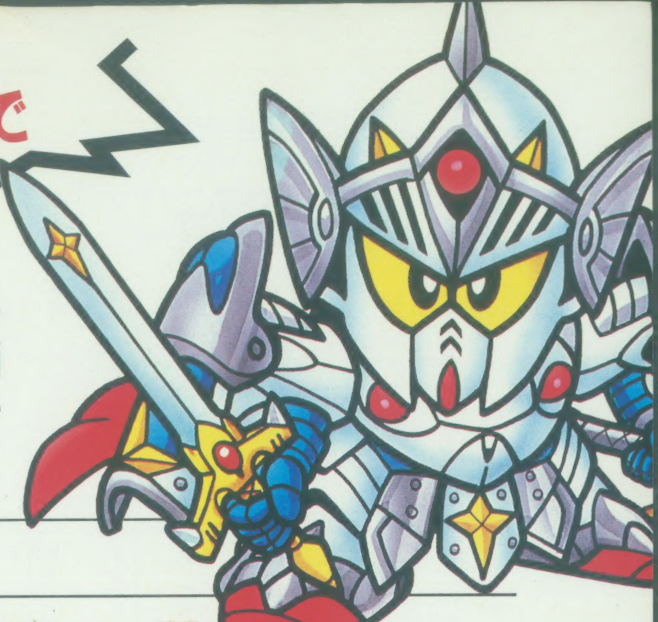
SD外伝
SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語2
ナイトガンダム物語
ラクロアンヒーローズ

G-ARMS
G-ARMS

リアルタイプ
機動戦士ガンダムF91
機動戦士Zガンダム
HOT SCRAMBLE

今までの
ガンダムゲームの全てを見せる
これからの
ファミコン ゲームボーイ スーパーファミコン

熱血ガンダム宣言！ TVアニメからSDまで



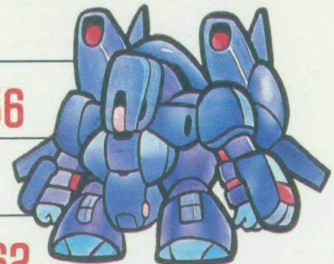
TVアニメから出発、現在ではファミコンを始めとするゲーム機、オモチャ、コミックなどいろいろな展開を見せている『機動戦士ガンダム』。最初のTVシリーズ放映から12年が過ぎても、『ガンダム』は熱いぜっ！

◆SD外伝





◆G-ARMS



◆リアルタイプ



ガンダム関係史年表

1979年4月 TVアニメ「機動戦士ガンダム」テレビ朝日系で放映開始。

1981年3月 劇場映画「機動戦士ガンダム」松竹系で公開。

1981年7月 劇場映画「機動戦士ガンダム～哀戦士」松竹系で公開。

1982年3月 劇場映画「機動戦士ガンダム～めぐりあい宇宙」松竹系で公開。この頃ガンダムプラモ大ブーム。

1985年3月 TVアニメ「機動戦士Zガンダム」TV朝日系で放映開始。

1986年3月 TVアニメ「機動戦士ZZガンダム」TV朝日系で放映開始。

1986年8月 ファミコン「機動戦士Zガンダム、HOT SCRAMBLE」発売。

1987年11月 ファミコン「SDガンダム」発売。この頃、自販機のガシャポンが小学生を中心に人気を呼ぶ。

1988年1月 ファミコン「SDガンダム」書き換え開始。

1988年3月 劇場映画「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」松竹系で公開。

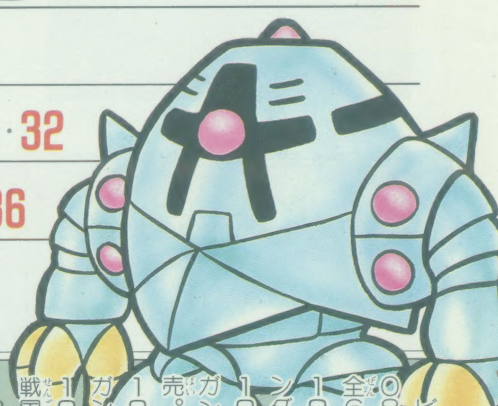
1988年6月 カードダス20「SDガンダム第1弾」発売。

1988年11月 カードダス20「SDガンダム第3弾」発売。このシリーズでカードダスに武者ガンダムが登場。

1989年3月 ファミコン「SDガンダム、マップコレクション」書き換え開始。



GUNDAM 大全もくじ



ビデオアニメ「機動戦士ガンダム0080～ポケットの中の戦争」発売。全6巻発売される。

1989年6月 ファミコン「SDガンダム2」発売。

1989年7月 カードダス20「SDガンダム外伝 ラクロアの勇者」発売。

1989年12月 カードダス20「SDガンダム外伝II伝説の巨人」発売。

1990年3月 ゲームボーイ「SD戦国伝」発売。

1990年6月 カードダス20「SDガンダム外伝IIIアルガス騎士団」発売。

1990年8月 ファミコン「ナイトガンダム物語」発売。

カードダス20「ガントランダー」発売。

1990年9月 カードダス20「SDガンダム外伝IV光の騎士」発売。

1990年10月 ゲームボーイ「ラクロアンヒーローズ」発売。

カードダス20「SD戦国伝 風林火山編」発売。

1990年12月 ファミコン「SDガンダム3」発売。

1991年3月 劇場映画「機動戦士ガンダムF91」松竹系で公開。

1991年5月 ビデオアニメ「機動戦士ガンダム0083」発売。

ゲームボーイ「G-ARMS」発売。

1991年7月 スーパーファミコン「機動戦士ガンダムF91」発売。

激動のガンダム12年史

『機動戦士ガンダム』が放映されてから、すでに12年。12年もの長期間、その人気がおとろえることなく、いろいろな層に支持され続けた。
ファミコンの特報・攻略記事の前に、12年間のガンダム人気を分析してみるぞ！

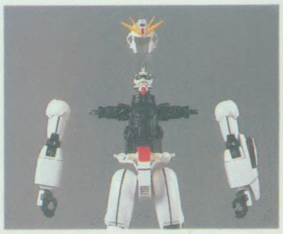
始めに『機動戦士ガンダム』ありき

最初は1979年に放映されたTVアニメ『機動戦士ガンダム』だ。MSのリアルなメカニックと人間描写が人気を呼び、一大アニメブームの中心になった。'80年代初期の頃は、アニメファンに人気でプラモデルなどに人気が集中。


1/60の『ガンダムF—91』。現在ではより精密なディテールに進化


最近作の映画『機動戦士ガンダムF91』アニメも熱いぜ！


劇場アニメが上映される度に新しいプラモデルが…

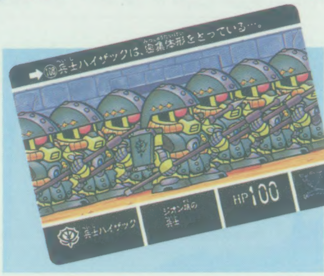

1/60の『ガンダムF—91』。骨格もリアルに再現されている

スーパーディフォルメ戦士誕生！

'80年代半ばに入ると、原作のアニメシリーズから派生した2頭身のガンダムキャラ、スーパーディフォルメ戦士＝SDキャラが誕生。小学生を中心に人気を博し、アニメと並ぶガンダムの柱の1つに…。



ファミコンの『SDガンダム』。SDがなければ、コレもなかった



おなじみのカードダス20。SD人気から小学生に超人気！

オリジナルのSDシリーズも…

'80年代後半。講談社の「コミックボンボン」誌を中心にTVアニメの『機動戦士ガンダム』から、独立したオリジナルのシリーズが誕生！


ゴテゴテに武装した『G-ARMS』。気分は戦争？


RPG要素の濃い「SD外伝」は現在では一番人気かな？


初のオリジナル「SD戦国伝」では、武者たちが活躍！

新ジャンルのオモチャも出現！

'90年代に入ると、ボードゲーム、オモチャ付きのドリンクや小型化したギミック（ゼンマイ仕掛け）を搭載したオモチャなど、多様化が進む。

ボードゲームも多数発売。これは『ヴァトラスの剣DX』




オモチャ付きドリンク、「きゃらかーん」。カワイイのだ


『ゼンクマン』。小さなゼンマイで動き、戦わせて遊ぶのだ！

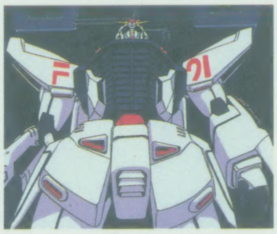
1/60ガンダムF—91(6000円)、獅子頑駄無(500円)、騎士ガンダム(500円)、スーパーガンイーグル(300円)、ゼンクマン(600円)、きゃらかーん(200円)、ヴァトラスの剣DX(2800円)

現在、展開中のガンダムワールド

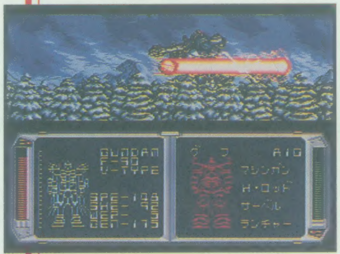
現在、展開中のガンダムの各シリーズを見てみよう。大きく5つのシリーズに分類してみたぞ。ガンダムワールドはどこまで増殖していくのか?

リアルタイプ

TVアニメやビデオアニメ、小説などを中心にするリアル指向のガンダム。オモチャではプラモデルのMSVシリーズなどがある。原作のアニメなどが好きな高年齢層が支持。マニアのお母さんもいる?



アニメの他、プラモデルなど、高年齢層にウケる



スーパーファミコンの「F91」もこのシリーズといえる

SD(ノーマル)

TVアニメのストーリーなどをギャグにしたSDガンダムのシリーズ。ここからカードダスなど、いろいろな人気グッズが生まれた。2頭身ながらもオリジナルのデザインをとどめている。



『ゼンクマン』。SDのF―90も…。肩のあたりに特徴がある



2頭身になってもディテールはしっかりしているのだ

SD戦国伝

SDガンダム初のオリジナルストーリーのシリーズだ。TVアニメの主役キャラ=ガンダムたちがヨロイや刀を身につけ、戦国の荒野を舞台に活躍するストーリー。

現在、SD戦国伝、風林火山編、天下統一編の3シリーズが展開している。



オモチャなどにも人気が集中。武者荒烈駆主だ!



カッコイイオモチャが多いのが特徴。金など、金属色も多いぞ

SD外伝

SD戦国伝から、派生した中世風の異世界、スダ・ドアカ・ワールドを舞台に騎士ガンダムが活躍するシリーズ。現在は騎士ガンダムが活躍するシリーズ1~4のほか、皇ガンダムの新シリーズ、円卓の騎士編に移っている。RPG的な要素が最も濃い。

『DXバーサルナイトガンダム』さすがに大きくて迫力モノだ!



現在、早くもシリーズVIに突入。勢いはSDガンダム中、一番!



G-ARMS

コマンドガンダムを中心にSDシリーズに現代兵器などをアレンジしたカッコイイガンダム。陸、海、空の全てをパトロール。悪のザタリオン軍から地球を守るために戦う。



コマンドガンダムが『Vコマンドガンダム』に。男の迷彩色

ゴテゴテと武器を装備。写真は『キャプテンガンダム』





ゲームボーイ『G-ARMS』。ガンダムを乗り換えろ!

武者荒烈駆主(800円)、初代頑駄無大将軍(800円)、DXバーサルナイトガンダム(2200円)、クラウンナイトガンダム(500円)、Vコマンドガンダム(500円)、キャプテンガンダム(500円) ※価格は全て消費税別です。

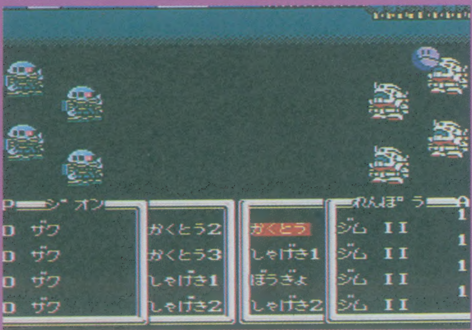
特報

SD第4弾は前作の3がさらに進化

SDガンダム4

ガチャポン戦士





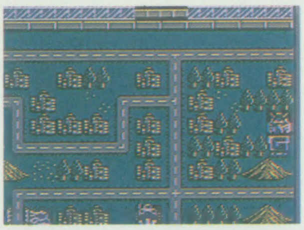
4作目を数える人気シミュレーションゲーム、『SDガンダム4』。戦闘・パイロットシステムなど、前作の3をさらにつきつめパワーアップ！

ファミコン				
	発売日	発売日未定	メーカー名	バンダイ
	価格	価格未定	容量	4M+64KRAM
	ジャンル	シミュレーション	セーブ	バッテリーバックアップ

4つの世界、シナリオは60本！

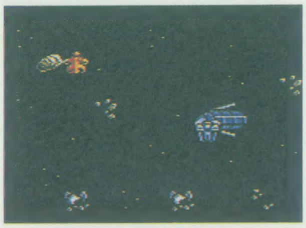
『ガチャポン戦記』シリーズの第4弾がリリースされる。前作の『SDガンダム3』と同様にSD地上編、SD宇宙編、SD戦国伝、SD外伝の4つにシナリオが分かれており、全シナリオは60本に増えている。戦闘はアクションではなく、コマンド入力だ。

SD(ノーマル)地上



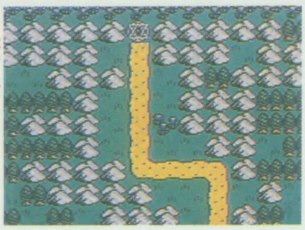
➡緑の多いMAPだ

SD(ノーマル)宇宙



➡さらに超兵器の噂も…

SD外伝

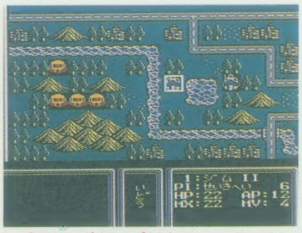


➡今回は広いMAPも…

SD戦国伝



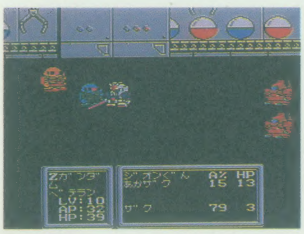
➡頑駄無城も変わらず？



⬆基本の画面は前作の3に似た感じだが、まだまだ変わる？

MSは約240体

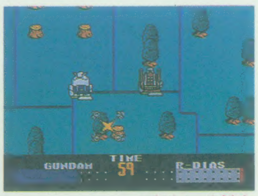
『SDガンダム4』で登場するユニットは前作をはるかに越える約240体。鳳凰頑駄無や雷頑駄無、皇ガンダムなどが活躍する予定だ。



⬆『SDガンダム3』では、イッキに3ケタに。144体のMSが活躍



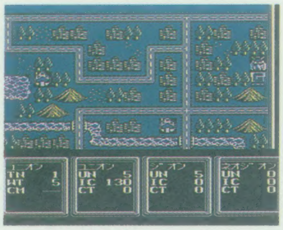
⬆『SDガンダム2』では、44体のMSが登場した

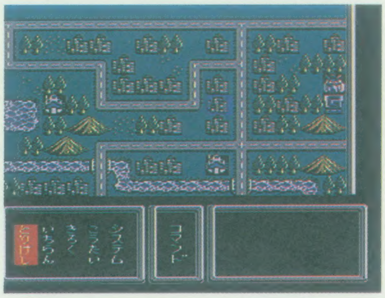


⬆『SDガンダム』。最初は登場するMSの数も21体と少なかったが…

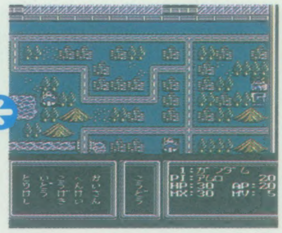
フィールドのシステムも変化!

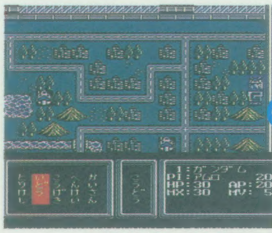
フィールドでのシステムも変わった。コマンド表示が常に一覧表の形で表示され、選択すると赤くなるようになった。MAP自体は『SDガンダム3』とあまり変化はないが、新たに「へんけい」と「かいさん」の2つのコマンドが追加された。


MAPの雰囲気などは、3のグラフィックに近い感じだが…


コマンドの表示部分も整理されてスッキリした構成になった

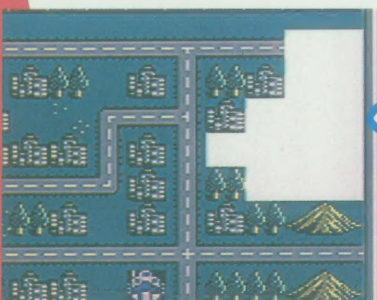
いどう	フィールド上を移動。白く点滅表示した所なら、どこでも動ける。
こうげき	MAP上での〝こうげき〟は間接攻撃のこと。離れた敵を攻撃する。
へんけい	謎のコマンド。名前からすると、可変MS、MAに関係アリ?
かいさん	各部隊のいらないユニットを切り捨てるコマンドだ。

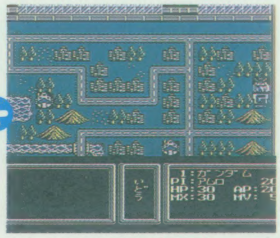

アムロの乗るガンダムが発進。前線に移動させるが…


コマンド画面に赤く表示される。表示もわかりやすい

表示がわかりやすく

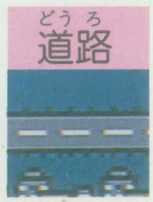
移動のコマンドでは、各ユニットが現在、移動可能な全てのフィールドを白く点滅して教えてくれるシステムが追加された。移動力のかかる地形も一目でわかるのがミソ。自軍のユニットの進攻や防御の参考にもなる。プレイをする上で便利になったのだ。




それぞれ、移動可能なフィールドが白く点滅するのだ!

移動可能範囲を表示

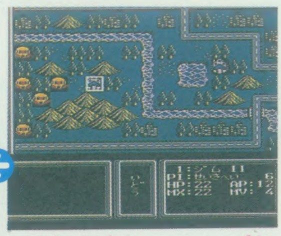
地形の差もわかる



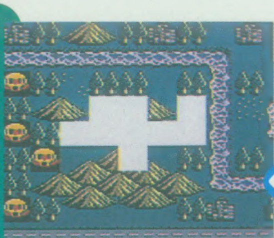
動きやすい地形。コレに沿ってラクラク移動



動きにくい地形。山越えは移動力がかかる

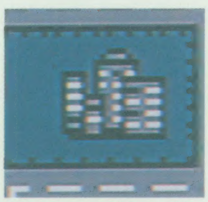

今度は連邦軍のジムIIの場合。山が多そうだが…


ジムIIの付近は山と森ばっかりだけど…。どこまで行けるか?

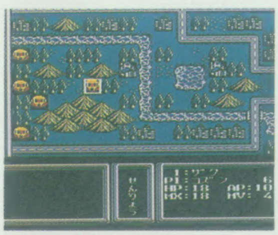

移動可能範囲がこんなに偏平な形に。地形でかなり差が出る

MAPが階層型に

また、SD地上編、宇宙編では、RPGのようにフィールドが階層型のMAPになっている。コロニーや都市など重要な場所に入ると、内部MAPに切り替わる。どの地点が内部MAPになるのかは、まだ秘密なのだ。

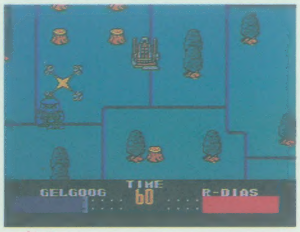

都市。この中で、何かイベントが起こる場合もあるのだ!


補給基地。ジオン軍のザクがウロチョロしているが…

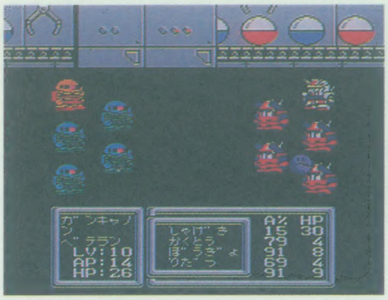

占領。重要な拠点になるほど、中で何かが起こるかも?

戦闘は4対4の戦いに…

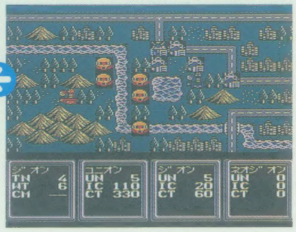
戦闘は『SDガンダム3』では5体のMSが入り乱れて戦ったが、今回は4対4の戦闘になる。前ページで紹介したように「かいさん」コマンドで各小隊のMSを独自に編成できる。4体になったことでMSの重みが増した?



元祖『SDガンダム』はアクション。1対1のバトルだった



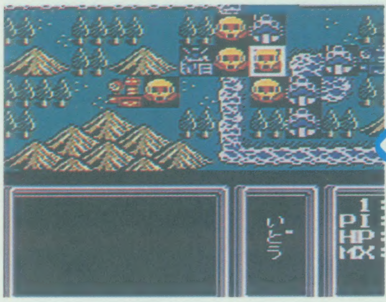
前作『SD3』では5対5の集団バトル。(写真は『SD3』)



MAPフィールド上の敵のユニットの上に自軍のユニットを移動



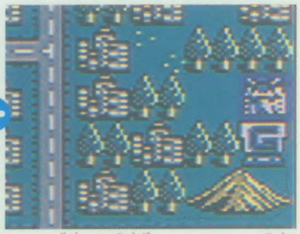
戦闘開始。キャラは互いに1人少ない4対4。動きは?



戦闘は3ターンで強制的に終了。どうもおつかれさま…

戦闘の流れ

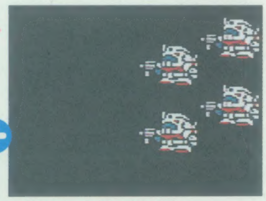
戦闘の流れをSD地上編を例に紹介しよう。まず、戦闘を仕掛けた側からの遠距離射撃でスタート。敵味方、互いのMSが接近し、通常の戦闘に突入する。コマンドなども前作とほぼ同じだが、「かくとう」での再攻撃はナシ。



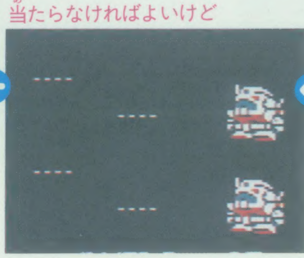
MAP上では表示は1つでも、表示は4体分なのだ



戦闘に入ると、キャラが4体。レベルなども表示される

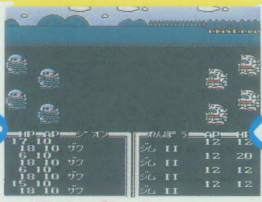


最初は長距離射撃。ビームライフルで射撃。敵のMSに見事当たるか?



敵からもお返しのマシンガンが…。当たらなければよいけど

ダッシュ!



長距離射撃が終わったら、SD戦士たちは走る! ドカドカ走って間合いをツメるのだ



通常戦闘用のコマンドがスライド。生き残った敵を撃破するのだ!

戦闘コマンドは4つ

コマンドの種類は前作と同じだが、「しゃげき」と「かくとう」の攻撃力など、さらに細かく調整されている。

■しゃげき　ビームライフルなど遠距離攻撃用の兵器を使っての攻撃。

■かくとう　ビームサーベルなど近接戦闘用の武器を使う。

■ぼうぎょ　敵の弾をよけることに専念し、敵の攻撃からの回避率を上げる。

■りだつ　HPが少ないときなど、これで戦場から脱出。

この他、各キャラに第3の武器が設定されているらしいが詳細はまだ不明だ。



各MSの適性と状況を考えて、コマンドをセレクトするのだ

SD(ノーマル)

SDガンダム4

新システムR・S・C・B！

前作以上に戦闘でのパイロットのレベルが戦いのカギを握るシステムになっている。では、R・S・C・Bのシステムを公開するぞ！

コマンド入力

通常の戦闘では、コマンドの入力がパイロットのレベルが低い者から決定。レベルが高いと相手の手を読んだ上で行動できるのだ。



○ザクが1体ごとにコマンドを決める。敵はこう攻めてくるか

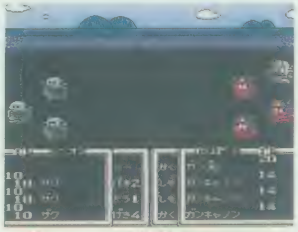


○ザクの方がレベルが低い。コマンドの決定はザクが先なのだ

お前の手は見切った！

戦闘(射撃・格闘)

全てのMSのコマンドが決まると、戦闘に突入。戦闘は射撃→格闘の順で、レベルの高いパイロットから先に攻撃する。パイロットのレベル差が1つでも、実際の戦闘での差は大きいのだ。

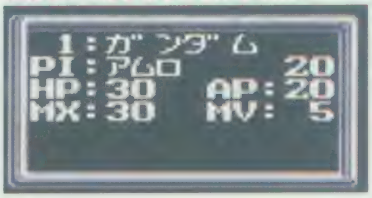


○全コマンドを決定すると、ウィンドウが閉じられる。戦闘だ！

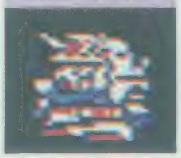


○今度はレベルの高い連邦軍の番。手の内が見えるので、後はラク

○アムロのデータ。各MSのデータはカーソルで表示。今回は、パイロットのレベル設定もさらに多くなっているのだ！



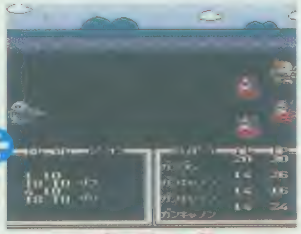
ガンダム



○RX-78ガンダム。レベル99のパイロット、アムロが乗る！

○続いて格闘戦に。今回は格闘戦での再攻撃はナシなのだ





○まずは射撃が先。射撃してくる敵を先に倒すのがポイントだ

第3の軍隊、3人プレイも可能

『SDガンダム4』では、前作までガ2大勢力が激突という図式だったのに対し、青軍（連邦軍）、赤軍（ジオン軍）の他、黄軍（ティターンズ）と3つの軍が激突する。

ティターンズのキャラなど、パイロットもいろんなキャラが増えるかも…。操作方法などはまだ秘密だ。



○最も左側のウインドウが現在、命令を出している軍なのだ。今はジオン軍の番かな



○フィールド下に4つのウインドウが開いているのがわかる

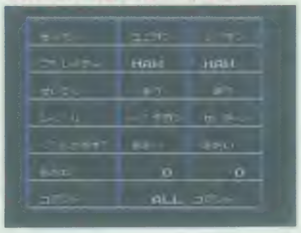
○ザクのパイロット、ジーン。特に名前のあるキャラは面白いぞ！マイナーなやつもいる





○3人プレイでは初期配置の各ユニットがさらに重要に…。パイロットは大切にしよう

○前作までは2人プレイしかできなかった（写真は『SD3』）





○SD地上編と宇宙編のみ、3人プレイが可能になった！

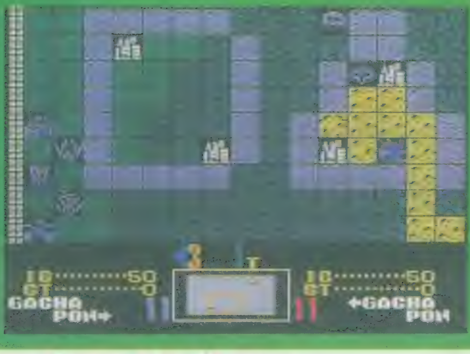
攻略

現在書き換え中、元祖も健在！

SDガンダム

ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ





SDガンダムシリーズのトップバッター『SDガンダム』。今なおディスクライターで書き換えができる超ロングヒットゲームなのだ！

ファミコン			
発売日	1988年1月20日発売	メーカー名	バンダイ
価　格	500円(税込、書き換え料)	容　量	両面ディスク
ジャンル	シミュレーション	セーブ	ディスクセーブ

最初のSDガンダムだ！

それまで面倒だということで、ファミコンには敬遠されていたシミュレーションゲーム。それをSDガンダムのキャラクタや、戦闘にアクションをとり入れることによって、親しみやすく簡単にして人気を得たのがこのゲームだ。

ここでは、ディスクライターのみで販売された書き換え版とマップコレクションを合わせた25のマップを、解説付きで攻略するぞ。

戦闘はアクション！



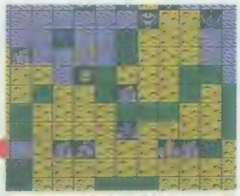
キャラはかわいいSDガンダム



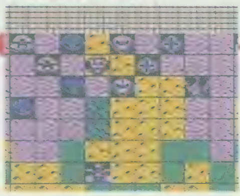
ファミコンのシミュレーションゲームの初期の作品だ

首都占領をめざせ

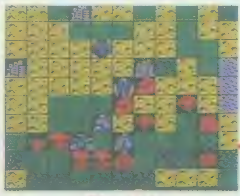
ゲームのシステムは従来のシミュレーションゲームと同じターン制。自軍と敵軍の作戦が交互に行われ、それをゲーム終了まで繰り返すというもの。作戦の順番としては、まず都市を占領してお金をため、強力なMSを生産。敵MSとの戦闘をしながら、敵首都をめざして進軍し、最終的に占領できれば勝利になる。もちろん、自軍の首都が敵軍に占領されたら負けになるぞ。しかし戦略性はあまり必要とはせず、アクションの腕がものをいう内容になっている。



まずは都市を占領して自軍の生産力を上げる。どんどんお金をためよう



お金がたまったら強力なMSを生産。敵MSをバンバン倒していこう



そして敵の首都めざして進軍だ。首都を占領できればキミの勝利だ

★マップコレクション

マップコレクションでは、1ターンに動かせるMSの数が、従来の3個の倍で6個まで動かすことができるようになった。これによりゲームの進行がより早くなった。また、書き換え版、マップコレクション共に、コンピュータの思考レベルが高くなっているぞ。



1ターンに動かせるMSが6個に

00 ケッセン！2ダイワクセイ！

このMSが活躍

宇宙での戦闘を得意とするジオング。有線ハンドビームは広範囲に攻撃できる。

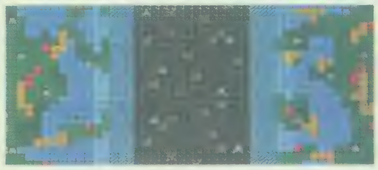


○細部が未完成の試作機だ

都市14　コロニー6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	4	5	4	5	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ		1		1	○	ジオング		1		1	○
ドム	1	2	1	2	○	百式		1			○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ				1	○
ゲルググ	1	3	1	3	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック		1		1	○	キュベレイ				1	○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ		1			○
ガンダム		2		2	○	ZZガンダム		2		2	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム		1		1	○
ガ・ゾウム		2		2	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		2		2	○						

マップ中央にある宇宙での戦いがポイント。ザクなどで自軍の圏内にある都市の占領を進めながら、サイコガンダムなどの強いMSを宇宙へ出していこう。



01 ア・バオア・コ

このMSが活躍

水中では無敵の強さをほこるゾッグ。動きは遅いが、ビーム砲は破壊力満点。



○水中でも楽に動ける

都市12　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	バウンドドッグ					×
グフ					○	ジオング					×
ドム					○	百式					×
ズゴック	2	4	2	4	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾック		4		4	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

マップを一目見てわかるように、中央の湖が主戦場。水中での戦いを得意とするズゴックとゾッグをうまく動かしていかないと、攻略は難しいぞ。



02 HELLO・プラネット

このMSが活躍

キュベレイは平地、宇宙などが得意。武器もファンネルにサーベル装備と豪華だ。

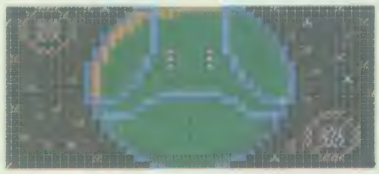


○ファンネルがかっこいい

都市6　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	バウンドドッグ					○
グフ		2		2	○	ジオング					○
ドム	5	5	5	5	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					○
ゲルググ		6		6	○	Zガンダム					○
ゾック					×	キュベレイ		2		2	○
リックディアス		4		4	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		2		2	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

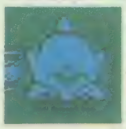
マップ中央にハロの形をした惑星がある。この惑星の6つの都市のあたりが激戦地。ここを制したら勝ったも同然。キュベレイ2体を早めに持っていこう。



03 バンダイ・ヒル

このMSが活躍

エルメスは安価で移動力もありおトク。武器のビットもなかなか強力なのだ。



○その動きはとても速いぞ

都市16　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	バウンドドッグ					×
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	1	1	1	1	○	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック	1	1	1	1	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム		1		1	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

マップが小さく生産力が限られるため、特に高価なMSは大切に使うこと。初期戦略としては、安価で強いエルメスを大量生産して、都市を占領していこう。最大の敵ZZは、ホワイトベースのミサイルでたたけ。



04 シン・タイキケン トツニュウ

このMSが活躍

このマップでは最強になるZガンダム。地上でも宇宙でもどこでも使えるぞ。



○ビームライフルが強力だ

都市5　コロニー5

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ					×	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式		1		1	○
ズゴック					×	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ	1	2	1	2	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック					×	キュベレイ					×
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース					○
アッシマー					×						

大気圏をはさんで宇宙、地上に分かれたマップ。キミは宇宙から地上を攻める。百式、メッサーラ、Zガンダムを中心に大気圏ぞいの都市を目標に進め。大気圏での戦いは、ワザと引き分け後方に飛ばされるのも手だ。



05 THE-O

このMSが活躍

ご存知ズゴックは水中用のMSだ。安価なのでバンバン造って数で攻めよう。



○水中ならこっちのものさ

都市14　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム		2		2	○	百式					×
ズゴック	2	4	2	4	○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ		1		1	○
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

全体的に進軍しにくい地形で作られているが、画面左側は自軍の方が進軍しやすくできている。まずそこから、水中で速いズゴックを進めて都市を占領。その後、ハンマハンマとホワイトベースで進軍していこう。



06 ノスタルジア

このMSが活躍

1番安くて弱いMSザク。もっぱらこのマップでは、都市占領専用だ。

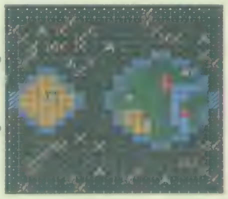


○マシンガンはとても強力

都市4　コロニー6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	4	8	4	4	○	バウンドドッグ					×
グフ					×	ジオング					○
ドム					○	百式					×
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	Zガンダム					×
ゾック					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム				1	○	ZZガンダム					×
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース				1	○
アッシマー					×						

このマップの序盤、キミはしばらくザクのみの戦力で敵軍のガンダムたちと戦わなくてはならない。ザクを大事に使って、とにかく都市占領を急ごう。敵はお金がたまるとドムを造る。ガンダム、ジオングで対抗だ！



07 VOLCANIC NONE

このMSが活躍

どこの地形でもソコソコ使えるガンダム。欠点は秀でた長所がないところか。



○とっても使いやすいMS

都市14　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	3	2	3	○	ジオング					×
ドム		2		2	○	百式					×
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾック					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		1		1	○						

実に味のある戦いができるマップだ。値段の高いアッシマー、バウンドドッグに頼らずに、ガンダムを量産して敵を制圧しよう。画面上下にある湖の都市はズゴックで落とし、ホワイトベースもどんどん使おう。



08 ヒカル ソラ

このMSが活躍

宇宙のみのこのマップはジオングの1人舞台。エルメスキラーになるのだ。

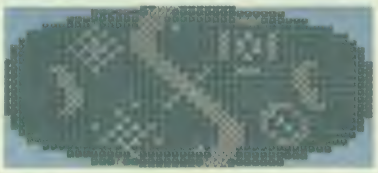


○ハンドビームは強力だぞ

都市0　コロニー20

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ					×	ジオング		1		1	○
ドム		4		4	○	百式		1		1	○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ	4	4	4	4	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック					×	キュベレイ					○
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス	2	3	2	3	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

敵軍は中央にある2つのコロニーにエルメスを進軍させてくる。このエルメスは、格上のジオングで倒す。あとは持久戦に持ちこみサイコガンダムを待て！



09 メガロポリス

このMSが活躍

Zガンダムの試作モデルがこの百式。Zとほぼ同じ性能で値段が安いのがイイ。

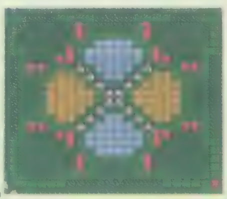


○なかなかのツワモノだ！

都市20　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム	2	2	2	2	○	百式		1		1	○
ズゴック		1		1	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾック		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

マップ中央の都市群が激戦地となる。敵はリックディアス、ガ・ゾウム、百式でここを死守してくるので、こちらも同じ3体を使って迎え撃とう。あとは前のマップと同じで、サイコガンダムが造れるまで耐えろ。



SD(ノーマル)

SDガンダム

00 ケッセン! 2ダイワクセイPT2

このMSが活躍

移動力が最高で接近戦も強いZZガンダム。このマップは最初から2機もいる。

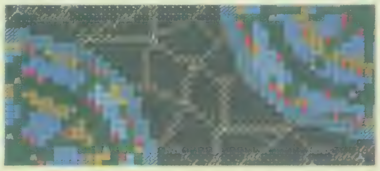


○高いだけあって強いぜ

都市10　コロニー10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	5	6	4	6	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング		1		1	○
ドム		2		2	○	百式		1			○
ズゴック	2	2	2	2	○	メッサーラ				1	○
ゲルググ	1	3	1	3	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック		1		1	○	キュベレイ				1	○
リックディアス		2	1	2	○	ハンマハンマ		1			○
ガンダム		2		2	○	ZZガンダム		2		2	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム		1		1	○
ガ・ゾウム		2		2	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		2		2	○						

2つの惑星間にある宇宙空間を制したものが勝てる。主力をいかに迅速に最前線まで送れるかがポイントだ。敵MSとの戦闘では格上のMSをぶつければ楽だ。



書き換え版

01 SEAダ! コンパクト

このMSが活躍

ザクは都市占領だけではない。他のMSとの協力で強力MSにもなりうるのだ。

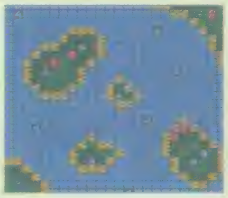


○弱いからってなめるなよ!

都市12　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					×
グフ		1		1	○	ジオング					×
ドム		1		1	○	百式					×
ズゴック	3	3	3	3	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾック		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

海が大半なのではあるが、都市は小さな陸地にあるため、ゾッグとガンダムの連係プレイが大切だ。敵の水中用MSが自軍の都市に攻めてきたら、ホワイトベースのミサイル攻撃と、ザクの特攻で倒すチャンスだぞ。



書き換え版

05 マップネーム MUDAI

このMSが活躍

離れたマスからでもミサイル攻撃ができるホワイトベース。しかし接近戦に弱い。



○動きがトロいのが弱点

都市7　コロニー7

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング		1		1	○
ドム	2	2	2	2	○	百式					×
ズゴック					×	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					×
ゾック		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					○
ガンダム					×	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

このマップでは、ホワイトベースが重宝する。コロニーを占領する合い間にでも、大気圏のあたりにまで動かして、他のMSたちの援護にあたらせるのだ。



書き換え版

07 ソノナハ バッテン!!!

このMSが活躍

ゲルググ最大の特徴はその接近戦の強さ。格上のMSは接近戦に持ちこもう。

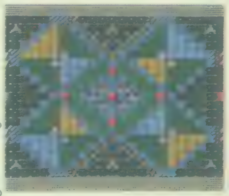


○ナギナタは回転するぞ

都市8　コロニー12

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ		2		2	○	ジオング					○
ドム		2		2	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック					×	キュベレイ					○
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

その名の通り、×のマークをしたマップ。各エリアごとに敵軍と自軍のMSがにらみ合ったように配置されているのが特徴だ。敵軍は、ダメージを受けたMSでもかまわず使ってくる。このところを頭に入れて戦おう。



書き換え版

09 ネギリノワタシ

このMSが活躍

MSの最終兵器サイコガンダム。拡散メガ粒子砲は3方向に攻撃できて強力だ。

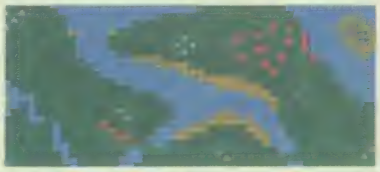


○圧倒的なのはその火力!

都市20　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式		1		1	○
ズゴック		1		1	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾック		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

たえず1マス何歩かかるかを考えて、MSを有効に動かしていこう。最後はサイコガンダムを使って、敵の首都後方の都市をつぶしてしまおう。



書き換え版

00 ISLAND RX-93

マップコレクション

このMSが活躍

ここでのズゴックの役割は都市占領。格上のMSが来たら水中へ逃げろ!



○困ったときは水中へ!

都市13 コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	ハウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

ズゴックで島を回りこんで都市を占領していくという戦法がとても有効。しかしズゴックは都市内では弱いので、敵が来たら逃げ、出ていったらまた入るというふうに繰り返し、ガ・ゾウムを生産して倒そう。

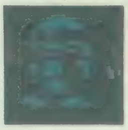


01 KING OF STAR

マップコレクション

このMSが活躍

ここでのザクもコロニー占領専用だ。しかし役割は重要だから気をぬくな!

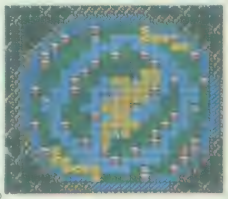


○逃げるも勝ちなのだ

都市8 コロニー6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

このマップでは中央の都市をとった軍が勝てる。しかしそこを攻める他に、1台のMSをコロニー占領に回しておこう。このMSは弱いザクでいい。敵が近づいたら逃げて、遠のいたらまた占領という戦法を使おう。



02 シャクネツノ ボウエイセン

マップコレクション

このMSが活躍

ガ・ゾウムはガンダムよりちょっと値ははるが強力。対ガンダムには強いぞ。

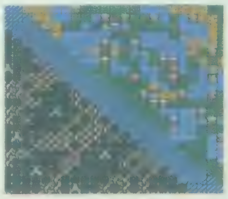


○性能は平均点くらい

都市11 コロニー8

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	ハウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	4	1	4	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

敵軍の都市の数にあせって、つい早く攻めていきたくなるが、実際の都市生産力はそんなに違わないので気にしないこと。敵軍はガンダムを大量生産してくるが、これにはガ・ゾウムの大量生産で立ち向かおう。



03 オアシスノ コウボウ

マップコレクション

このMSが活躍

このマップではガンダムが有効だ。格下のゲルググなどと戦っていじめてやれ。

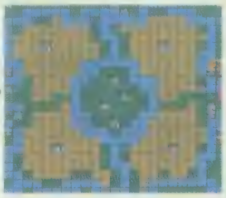


○接近戦にも強いのだ

都市20 コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○	ハウンドドッグ					[illegible]
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					[illegible]
ズゴック					○	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					[illegible]
ゾック					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					[illegible]
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

オアシスの中央の4つの都市は、敵軍が占領してくる順番が決まっている。中央の島の一番敵寄りの都市に敵MSをおびきよせて、あとでこれをつぶしていけばよい。ガンダムを大事にうまく使って勝つのだ。



04 RIPPLE ZONE

マップコレクション

このMSが活躍

序盤は安価なエルメスがとてもよく、質より量で勝負。複数攻撃で格上を倒せ。

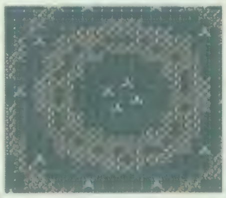


○宇宙ならまかせとけッ!

都市0 コロニー16

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					×	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

宇宙空間だけのマップ。地形差や大気圏などのめんどうなものは一切ないので、気楽にプレイできるぞ。初期戦力では移動力があるエルメスが有効。あとはジオング、キュベレイなどの宇宙が得意なMSがオススメ。

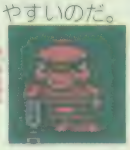


SDガンダム

05 トッパコウ! マップコレクション

このMSが活躍

ゲルググのビームナギナタはサーベルが回転する。とても当たりやすいのだ。

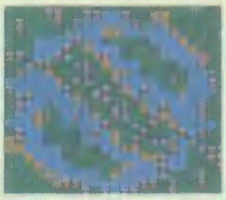


○接近戦でザクザク斬れ

都市20　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	3	1	3	○	百式					○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

火山帯がじゃまになって、都市占領にMSを送るのでかなり歩数を食う。敵軍は先頭にゲルググと2体のズゴック、その後にリックディアスという戦力を画面右下に集めてくる。接近戦に強いMSで対抗しよう。



06 チョウジクウ ワクセイーX マップコレクション

このMSが活躍

リックディアスは地上、宇宙どちらでも使えて便利。バズーカ砲も破壊力ある。

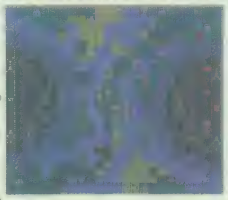


○バズーカ砲を持っている

都市12　コロニー6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	3	2	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	3	1	3	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

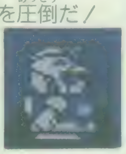
序盤は地上用のMSでマップ中央の都市を攻略、終盤は宇宙用のMSで首都をたたこう。敵軍は自軍の占領している都市に、一番近いMSで攻撃してくるクセがある。だから強いMSを先行させて都市を占領しよう。



07 VICTORY STRAITS マップコレクション

このMSが活躍

安くて量産のきくガンダムはここでも有効だ。大量生産して敵軍を圧倒だ!



○安価なので大量生産だ

都市20　コロニー0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック	2	3	2	3	○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

敵軍は、画面上からズゴックとゾッグ2体、画面左下にゲルググとズゴック2体とガンダムの2手に分けて進攻してくる。ガンダムとゲルググの量産で対抗だ。



08 BATTLE IN BUBBLE マップコレクション

このMSが活躍

長期戦にケリをつけるのにはサイコガンダムがもってこい。造れるまでの辛抱だ。

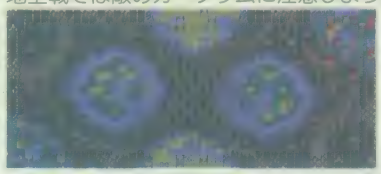


○動きは遅いけど強いぞ

都市14　コロニー6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					○
ドム	2	5	2	5	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ	2	2	2	2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース		1		1	○
アッシマー					○						

都市数が多く、その上都市間の距離がはなれているため占領のしかたが難しいマップだ。決め手はサイコガンダムだが、地上戦では敵のガ・ゾウムに注意しよう。



09 ケッチャクノトキ マップコレクション

このMSが活躍

ドムは意外と接近戦にも強い。複数で攻撃してホワイトベースを落とせ!

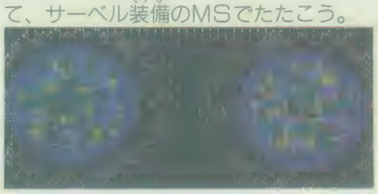


○接近戦もなかなかのもの

都市10　コロニー10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	3	3	3	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					○
ドム	1	5	1	5	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ					○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース		2		2	○
アッシマー					○						

敵軍は画面中央のコロニーを守るために、ホワイトベースを進攻させてくる。このホワイトベースをうまくおびき出して、サーベル装備のMSでたたこう。



マップとデータで攻略していこう!!

攻略 SDガンダム2





前作より1年半の月日を経て、パワーアップして登場したのがこの『SDガンダム2』だ。ディスク版の問題点を全て改良しているぞ。

ファミコン

発売日	1989年6月25日発売	メーカー名	バンダイ
価格	6800円(税別)	容量	2M+64KRAM
ジャンル	シミュレーション	セーブ	バッテリーバックアップ

DISKからROMへと進化

この『SDガンダム2』は、前作のDISKカードからROMカセットへと変更された。これにより大容量化が計られ、思考時間も短縮された。当然ながら登場するMSの数も、前作の21体から44体へと倍増していて、いままで作ってみたかったけど登場しなかったMSも自由に作ることができるようになった。バックアップも3つできるようになったので、好きなところで保存することも可能だ。



MSの生産画面もMSのデータや武器が表示されて便利に



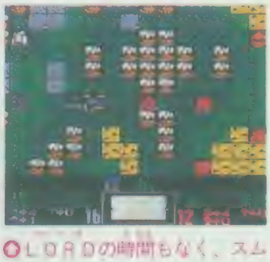
設定要素が追加され、画面も新しくなり所持金設定も可能に

前作との変更点

いちばんの変更点と言えばやはりDISKからROMカセットへと変更されたことだろう。LOADの時間がなくなり、進行もスムーズになった。また、ガチャベースが新設されて、ここからMSを送り出せるようになった。



ガチャベースでMSを生産する



LORDの時間もなく、スムーズにプレイできるはずだ

新たな武器を使え

戦闘画面でⒶ+Ⓑボタンを押すことで、第3の武器を使うことができるようになった。使える武器はMSによって異なるぞ。またこの操作で変形するものもいる。



グレネードを使ったぞ。意外と役に立つかもしれないぞ

実際の戦闘画面で見てみよう。Ⓐ+Ⓑボタンを押してみると…





例えば、ザクだとグレネードが使えるようだ

01 グッドモーニングバンダイ

まわりを海で囲まれているので、移動するには海を渡っていかなければならない。通常型のMSが海を渡っていこうとするなら、水中用MSの攻撃に気をつけるようにしたい。島の周辺には水中用のMSを配置して、敵の攻撃を防ぎつつ、どんどんMSを量産していこう。

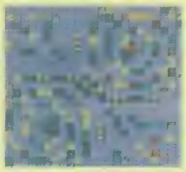


都市…16　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…0　赤軍…0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハンブラビ					×
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	1	2	1	2	○	パラスアテネ					×
ゾッグ	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					×	R-ジャジャ					×
マラサイ					○	Zガンダム					×
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					×	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン					×	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

02 クルクルドアン　ノ　シマ

このマップからガチャベースが登場して、ここでもMSを量産できるようになる。このマップも海が多く、地上がまばらにしかないので、水中用MSが役に立つはずだ。強力なMSもあまり生産できないので、水中用MSをたくさん生産しておこう。うまく進路を確保するのも大切だ。

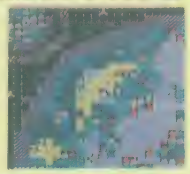


都市…14　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック	2	2	2	2	○	パラスアテネ					○
ゾック		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ					×
マラサイ					×	Zガンダム					○
バーザム					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ		1		1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン		1		1	○	ジ・オ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

03 反　ゲキ!!

右下が海、左上が宇宙となっているマップだ。右下の海を移動するには、当然水中用MSが大切になってくる。通常型のMSでは、敵の水中用MSのえじきになってしまう。ここでは青軍、赤軍ともに首都の前にあるガチャベースを前線基地にして、MSを生産し送り出していこう。

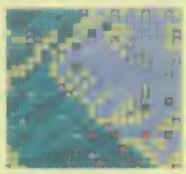


都市…28　コロニー…2　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…1　ガチャベース　青軍…2　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズィ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック					○	パラスアテネ					○
ゾッグ					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ					×
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム	1	1	1	1	○	キュベレイ					×
リックディアス	1	1	1	1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン	2	2	2	2	○	ジ・オ					×
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

04 YOKOHAMA BAY

青軍でプレイするならば、まず身近にある補給地を効率よく占領して、速攻で赤軍へ攻め込もう。赤軍でプレイするならば、左半分を占めている大陸にある補給地を確実に占領していこう。そして、たくさんある補給地を生かして、青軍が攻めてきたらイッキにたたきつぶそう。

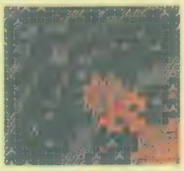


都市…21　コロニー…0　地上用補給基地…5
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	1	2	1	2	○	パラスアテネ					○
ゾッグ	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ		1		1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					×
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

06 ホキュウキチヲ　タタケ

マップの右上や左下にあるコロニーを効率よく占領していくことが大切だ。しかし、コロニー占領に集中しすぎると、マップの中央部を突破されかねない。ここではMSを3部隊に分けて、マップ右上、中央、左下3方向へと動かし、慎重に進んでいくのがいいだろう。

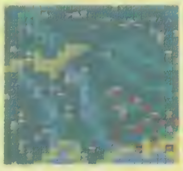


都市…0　コロニー…22　地上用補給基地…0
宇宙用補給基地…6　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

ザク	1	1	1	1	◎	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	◎	リガズイ					○
ドム	1	1	1	1	◎	百式					○
ズゴック					×	バラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ					○
ザクレロ	1	1	1	1	◎	メッサーラ					○
ゲルググ				1	◎	R・ジャジャ					○
マラサイ				1	◎	Zガンダム					○
バーザム					◎	キュベレイ					○
リックディアス	1	1	1	1	◎	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					◎	ハンマハンマ					○
ジェガン					◎	ジ・オ					○
ガンダム	1	1	1	1	◎	ZZ-ガンダム					○
カプール					×	ビグザム					○
ズサ		1		1	◎	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					◎	ザザビー					×
エルメス		1		1	◎	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	◎	クインマンサ					×
アッシマー					◎	ホワイトベース					×
ドライセン					◎	αアジール					×
バウンドドッグ					◎	レウルーラ					×
ジオング					◎	ラーカイラム					×

05 テキノ包囲モウヲ　タタケ

このマップでは森が大部分を占めているので、バズーカ砲を装備しているドムやリックディアスなどのMSが活躍するはずだ。バズーカ砲の爆風で、ダメージを与えられるぞ。また、マップ上には平地が道のように続いていたり、川が流れているので、これらをうまく活用して攻めよう。

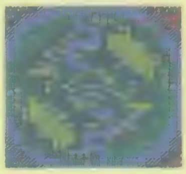


都市…17　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズイ					○
ドム	2	1			○	百式					○
ズゴック					×	バラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ	2	1			○	R・ジャジャ					○
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス	2	1			○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ	2	1			○	ハンマハンマ					×
ジェガン			2	2	○	ジ・オ					×
ガンダム			2	2	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		1		1	○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン		1		1	○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

08 FULLMOON ISLAND

マップの大部分は地上で構成されているが、四隅だけは宇宙になっている。ここに首都やガチャベースがある。戦いかたとしては、いきなりガチャベースを狙うとか、中央の地上を占拠するなど、いろいろ考えられる。普通に戦うならば、都市を占領しつつ中央を突破するのがいい。



都市…20　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	1	1	1	1	○	バラスアテネ					○
ゾック	1	1	1	1	○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	R・ジャジャ					×
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン		1		1	○	ジ・オ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール		1		1	○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					×	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

07 赤ドウ上空2000キロ

マップの上半分を占めている宇宙には青軍が陣取っていて、下半分の地上には赤軍が陣取っている。このマップでは補給地が赤軍のほうが多いので、圧倒的に赤軍のほうが有利だ。青軍としては宇宙にある補給地を全て占領し、あるだけのMSで赤軍のほうへ攻撃しよう。



都市…14　コロニー…6　地上用補給基地…5
宇宙用補給基地…2　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

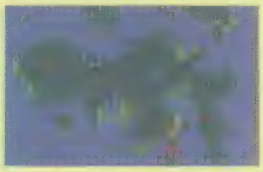
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					×
グフ		1		1	○	リガズイ					×
ドム					○	百式		1		1	○
ズゴック	1	2	1	2	○	バラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R・ジャジャ					○
マラサイ	1	1	1		○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					×
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール		2		2	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン		1		1	○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

SD(ノーマル)

SDガンダム2

09 NEW NONG KONG

大部分を海が占めているが、あまり重要ではない。むしろ中央の大陸にある補給地をめぐっての戦いが重要になってくる。ゲーム開始当初は青軍が占領できる都市が多いので、赤軍は水中用MSで回り込むようにして対抗しよう。

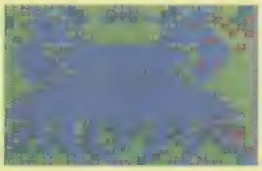


都市…30　コロニー…0　地上用補給基地…4
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…0　赤軍…0

ザク	2	3	2	3	○	ハンブラビ					×
グフ					○	リガズィ					×
ドム					○	百式					○
ズゴック	1	2	1	2	○	パラスアテネ					×
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	R-ジャジャ					×
マラサイ					×	Zガンダム					×
バーザム					×	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					×	ハンマハンマ					×
ジェガン					×	ジ・オ					×
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					×
カプール		1		1	○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					×	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					×	αアジール					×
バウンドドッグ					×	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

10 ラビアン BAY

マップの左に青軍、右に赤軍が配置されていて、それに挟まれるようにして中央に大きな海がある。また、砂漠も他のマップに比べてかなりあるので、移動に時間がかかる。ここでは、水中用MSで中央の海を進んでいくのがいい。

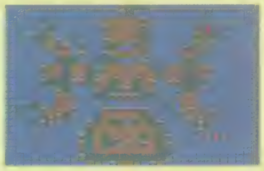


都市…14　コロニー…0　地上用補給基地…9
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					×
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	2	2	2	2	○	パラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ		1		1	○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					○
ジェガン					○	ジ・オ					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール		2		2	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					○
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					×
ドライセン		1		1	○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

11 ロスト アイランド

このマップでのポイントは、マップ中央の下にある島だ。青軍と赤軍のどちらでプレイしても、この島を取ることで戦いが有利になってくる。また、中央の大陸も補給地が多いので、確実に占領しておくのがとても重要となるぞ。

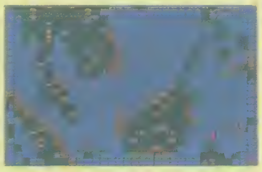


都市…18　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

ザク	1	3	1	3	○	ハンブラビ					○
グフ	1	3	1	3	○	リガズィ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	2	2	2	2	○	パラスアテネ					×
ゾック		2		2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ					×	ハンマハンマ					×
ジェガン					×	ジ・オ					○
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

12 ナン海ノ センシ

このマップでも海が多く、水中用MSをフルに活用することになる。まず、水中用MSで補給地を占領して、この水中用MSで海上を守ったりさらに進撃するのに使いたい。補給地のまわりには通常型のMSを置いて、奪われないようにしたい。

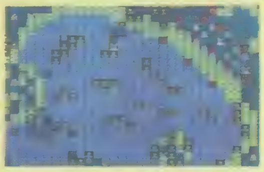


都市…19　コロニー…0　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

ザク	1	1			○	ハンブラビ					○
グフ			1	1	○	リガズィ					○
ドム	2	2	1	1	○	百式					○
ズゴック	1	1	1	1	○	パラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ	1	1	1	1	○	R-ジャジャ					○
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン		1		1	○	ジ・オ					○
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					○
カプール		1		1	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン		1		1	○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

13 D-DAY

このマップでは、自軍の近くに補給地の多い赤軍が圧倒的に有利だ。青軍だとかなり苦労するはずだ。赤軍なら補給地を効率よく占領していこう。青軍は水中用MSを大量に生産して対抗するのがいい。特にズゴックが役に立つぞ。

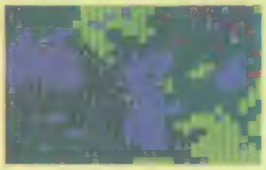


都市…28　コロニー…0　地上用補給基地…9　宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	ハンブラビ					○
グフ					○	リガズイ					×
ドム					○	百式		1			○
ズゴック	2	4	1	3	○	パラスアテネ					×
ゾック					○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	R-ジャジャ					×
マラサイ					○	Zガンダム	1	1			○
バーザム					○	キュベレイ					○
リックディアス	2	4			○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					×	ハンマハンマ					×
ジェガン					×	ジ・オ					○
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					×	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー			4	9	○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

14 湖畔

このマップでは、両軍とも首都やガチャベース、補給地などが平均的に分散している。攻めかたとしては、部隊を3つに分けて進んでいくといい。そして後方からMSを送り込んでいこう。また、赤軍の陣地は平地が多く、攻め込まれるとツライぞ。

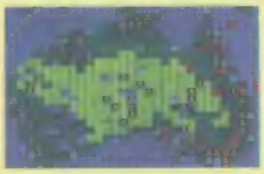


都市…28　コロニー…0　地上用補給基地…5　宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズイ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック		1		1	○	パラスアテネ	1	1	1	1	○
ゾック		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ	1	1	1	1	○
マラサイ					○	Zガンダム		1		1	○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ	1	1	1	1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					×
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム	1	1	1	1	○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ	1	1	1	1	○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

15 ハカイ　ノ　ミチ

海の上に大きな大陸が浮かんでいるのがこのマップだ。両軍とも首都は火山でさえぎられているので、守るほうとしては都合がいい。このマップでも砂漠を通ると時間がかかるので、水中用MSで海から攻め込むのが有効といえる。

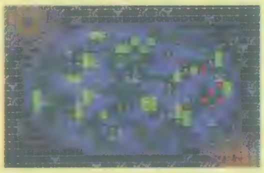


都市…25　コロニー…0　地上用補給基地…6　宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	2	1	2	○	リガズイ					○
ドム					○	百式					○
ズゴック		1		1	○	パラスアテネ					○
ゾック		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム		1		1	○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム		1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール	1	1	1	1	○	ビグザム					×
ズサ	1	1	1	1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー	1	1	1	1	○
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					○
アッシマー	1	1	1	1	○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					○
バウンドドッグ		1		1	○	レウルーラ					○
ジオング					×	ラーカイラム					○

16 SATELLITE WAR

中央は地上で構成されていて、そのまわりを宇宙が覆っているマップだ。首都は宇宙の部分に配置されているのであっという間に到達することもできる。そこで強力なMSを使い、イッキに首都を落とす戦いかたもなかなか有効だぞ。



都市…16　コロニー…10　地上用補給基地…7　宇宙用補給基地…4　ガチャベース　青軍…1　赤軍…1

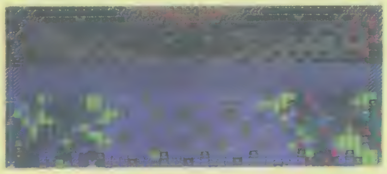
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズイ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					○	パラスアテネ					○
ゾック					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					×
ゲルググ	2	1	2	1	○	R-ジャジャ					○
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		2		2	○	ザザビー					○
エルメス					○	ν-ガンダム					○
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン		2		2	○	αアジール					×
バウンドドッグ					×	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

SD(ノーマル)

SDガンダム2

18 HORIZON

中央に長い大気圏があり、上を宇宙、下を地上と分けている。両軍とも首都は地上にあり、宇宙にはガチャベースがあるぞ。そこでこのガチャベースを軸にして戦ったほうが早いぞ。



都市…16　コロニー…10　地上用補給基地…10
宇宙用補給基地…2　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハンブラビ					○
グフ	1	2	1	2	○	リガズィ					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック	2	2	2	2	○	パラスアテネ					○
ゾック					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム		2		2	○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					○
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		2		2	○	ザザビー					×
エルメス					○	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					×
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ					×
ジオング					○	ラーカイラム					×

17 2ダイワクセイ　ゲキトウヘン

宇宙を挟んで左右に2つの大陸がある。青軍は左、赤軍は右を陣取っているが、ともに地上の守りができたら中央の宇宙へ援軍を送ろう。また、このマップでは全てのユニットが生産可能だ。



都市…14　コロニー…10　地上用補給基地…6
宇宙用補給基地…10　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ		1		1	○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ		1		1	○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	2	1	2	1	○	パラスアテネ		1		1	○
ゾック		1			○	ムサイ	1	1	1	1	○
ザクレロ		1			○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		1			○	R-ジャジャ		1		1	○
マラサイ		1			○	Zガンダム		1		1	○
バーザム		1			○	キュベレイ		1		1	○
リックディアス		1			○	ヤクトドーガ		1		1	○
ギラドーガ			1		○	ハンマハンマ					○
ジェガン	1	1			○	ジ・オ		1		1	○
ガンダム		1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール		1		1	○	ビグザム					○
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ザザビー					○
エルメス		1		1	○	ν-ガンダム					○
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					○
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース		1		1	○
ドライセン					○	αアジール					○
バウンドドッグ		1		1	○	レウルーラ					○
ジオング					○	ラーカイラム					○

20 アタック　ムーンベース

マップ左の宇宙の部分に青軍、右の月面に赤軍が配置されている。それぞれ首都のまわりにあるコロニーや補給基地を占領していくのがいいだろう。どちらかといえば、青軍がやや有利だぞ。

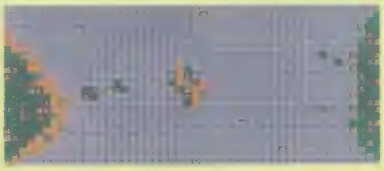


都市…0　コロニー…24　地上用補給基地…0
宇宙用補給基地…16　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ		1		1	○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					×	パラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ		1		1	○
ザクレロ	1	1	1	1	○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ	1	1	1	1	○	R-ジャジャ					○
マラサイ		1			○	Zガンダム					○
バーザム		1			○	キュベレイ					○
リックディアス		1			○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ		1		4	○	ハンマハンマ					○
ジェガン		1		4	○	ジ・オ					○
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					×	ビグザム					○
ズサ				1	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ザザビー					○
エルメス		1		1	○	ν-ガンダム					○
ガンダムMK-2					○	クインマンサ					○
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン		1		1	○	αアジール					○
バウンドドッグ					○	レウルーラ					○
ジオング		1		1	○	ラーカイラム					○

19 大西洋　ノ　カゲ

左右に地上があり、中央に島がある。それ以外は全て海というマップだ。通常型のMSでは進むのに時間がかかりすぎるので、水中用MSをうまく使おう。または戦艦で運んでしまうのも手だ。

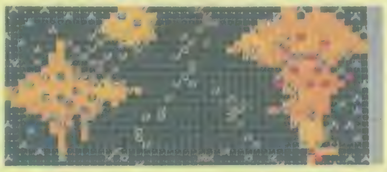


都市…28　コロニー…0　地上用補給基地…7
宇宙用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ		1		1	○
ドム					○	百式					○
ズゴック	2	4	2	4	○	パラスアテネ					○
ゾック	2	4	2	4	○	ムサイ	1	1	1	1	○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	R-ジャジャ					○
マラサイ					○	Zガンダム		1		1	○
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	ジ・オ					○
ガンダム					○	ZZ-ガンダム					○
カプール	2	2	2	2	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ザザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					○
ガンダムMK-2		1		1	○	クインマンサ					×
アッシマー					○	ホワイトベース					○
ドライセン					○	αアジール					×
バウンドドッグ					○	レウルーラ		1			○
ジオング					×	ラーカイラム				1	○

22 OVER LORD

全てが宇宙のマップだ。赤軍は1つの大陸のようなところに集中しているが、青軍は2つの大陸に分かれている。手近にある補給基地を全て占領してから進攻しよう。青軍がやや有利だ。

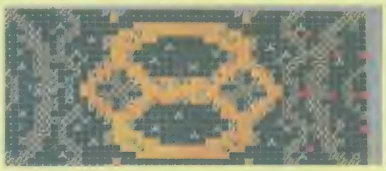


都市…0　宇宙用補給基地…8　コロニー…30　地上用補給基地…0　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	◎	ハンブラビ		1		1	◎
グフ	1	1	1	1	◎	リガズィ					◎
ドム	1	1	1	1	◎	百式		1		1	◎
ズゴック					×	パラスアテネ		1		1	◎
ゾック					×	ムサイ	1	1	1	1	◎
ザクレロ	1	1	1	1	◎	メッサーラ					◎
ゲルググ		1		1	◎	R-ジャジャ					◎
マラサイ	1	1	1	1	◎	Zガンダム		1		1	◎
バーザム	1	1	1	1	◎	キュベレイ		1		1	◎
リックディアス	1	1	1	1	◎	ヤクトドーガ					◎
ギラドーガ					◎	ハンマハンマ					◎
ジェガン					◎	ジ・オ		1		1	◎
ガンダム	1	1	1	1	◎	ZZ-ガンダム					◎
カプール					◎	ビグザム					◎
ズサ		1		1	◎	サイコガンダム					◎
ガ・ゾウム					×	サザビー					◎
エルメス					◎	ν-ガンダム					◎
ガンダムMK-2		1		1	◎	クインマンサ					◎
アッシマー					◎	ホワイトベース		1		1	◎
ドライセン					◎	αアジール					◎
バウンドドック		1		1	◎	レウルーラ					◎
ジオング					◎	ラーカイラム					◎

21 大イナル　タビダチ

このマップでは、左右対称のようにコロニーや補給基地が並んでいる。青軍、赤軍ともに有利、不利の差はないので、できるだけ先にコロニーや補給基地を占領すれば、戦いが楽になるぞ。



都市…0　宇宙用補給基地…6　コロニー…28　地上用補給基地…0　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	◎	ハンブラビ					◎
グフ	1	1	1	1	◎	リガズィ					◎
ドム	1	1	1	1	◎	百式	1	1	1	1	◎
ズゴック					×	パラスアテネ		1		1	◎
ゾック					×	ムサイ					◎
ザクレロ		1		1	◎	メッサーラ		1		1	◎
ゲルググ					◎	R-ジャジャ					◎
マラサイ					◎	Zガンダム		1		1	◎
バーザム					◎	キュベレイ		1		1	◎
リックディアス					◎	ヤクトドーガ	1	1	1	1	◎
ギラドーガ					◎	ハンマハンマ					◎
ジェガン					◎	ジ・オ					◎
ガンダム					◎	ZZ-ガンダム					◎
カプール					×	ビグザム					◎
ズサ					◎	サイコガンダム					◎
ガ・ゾウム					◎	サザビー					◎
エルメス	1	1	1	1	◎	ν-ガンダム					◎
ガンダムMK-2					◎	クインマンサ					◎
アッシマー		1		1	◎	ホワイトベース					◎
ドライセン					◎	αアジール					◎
バウンドドック					◎	レウルーラ					◎
ジオング	1	1	1	1	◎	ラーカイラム		1		1	◎

24 宇宙　ノ　渦

左右の一部分に地上があり、中央には宇宙が広がっている。それぞれ宇宙にガチャベースがあるので、そこを前線基地にして戦おう。コロニーや補給基地をできるだけ確保しておこう。

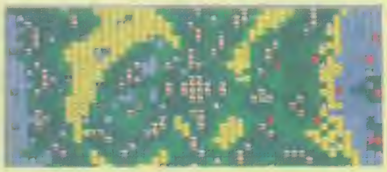


都市…4　宇宙用補給基地…5　コロニー…25　地上用補給基地…2　ガチャベース　青軍…2　赤軍…2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	◎	ハンブラビ		1		1	◎
グフ	1	1	1	1	◎	リガズィ		1		1	◎
ドム		1		1	◎	百式					◎
ズゴック					◎	パラスアテネ					◎
ゾック					◎	ムサイ					◎
ザクレロ		1		1	◎	メッサーラ					◎
ゲルググ					◎	R-ジャジャ					◎
マラサイ					◎	Zガンダム					◎
バーザム					◎	キュベレイ					◎
リックディアス					◎	ヤクトドーガ					◎
ギラドーガ					◎	ハンマハンマ					◎
ジェガン					◎	ジ・オ					◎
ガンダム	1	1		1	◎	ZZ-ガンダム					◎
カプール					◎	ビグザム					◎
ズサ					◎	サイコガンダム					◎
ガ・ゾウム					◎	サザビー					◎
エルメス	1	1	1	1	◎	ν-ガンダム					◎
ガンダムMK-2		1	1	1	◎	クインマンサ					◎
アッシマー	1	1	1	1	◎	ホワイトベース					◎
ドライセン	1	1	1	1	◎	αアジール					◎
バウンドドック		1		1	◎	レウルーラ					◎
ジオング	1	1	1	1	◎	ラーカイラム		1		1	◎

23 キリマンジャロ　ノ　アラシ

マップの左右に海があるが、ここに両軍とも首都がある。ガチャベースも3つのうち2つまでが海に囲まれたところにあるので、陸地にあるガチャベースから、どんどんMSを出撃させよう。



都市…28　宇宙用補給基地…0　コロニー…0　地上用補給基地…6　ガチャベース　青軍…3　赤軍…3

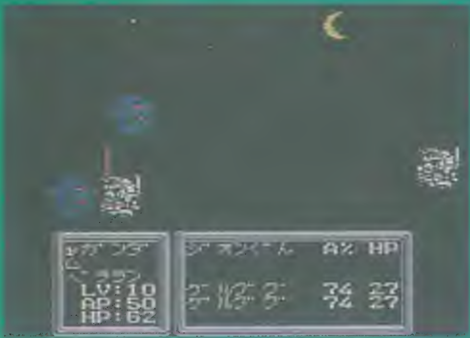
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					◎	ハンブラビ	2	2			◎
グフ					◎	リガズィ		1		1	◎
ドム		1		1	◎	百式			1	1	◎
ズゴック					◎	パラスアテネ		1		1	◎
ゾック					◎	ムサイ					◎
ザクレロ					×	メッサーラ					◎
ゲルググ		1		1	◎	R-ジャジャ					◎
マラサイ		1		1	◎	Zガンダム			1	1	◎
バーザム	4	1			◎	キュベレイ					×
リックディアス					◎	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					◎	ハンマハンマ					×
ジェガン			4		◎	ジ・オ					◎
ガンダム					◎	ZZ-ガンダム					◎
カプール					◎	ビグザム					×
ズサ					◎	サイコガンダム					◎
ガ・ゾウム					◎	サザビー					×
エルメス					×	ν-ガンダム					×
ガンダムMK-2					◎	クインマンサ					×
アッシマー		1		1	◎	ホワイトベース					◎
ドライセン		1		1	◎	αアジール					×
バウンドドック		1		1	◎	レウルーラ					×
ジオング					×	ラーカイラム					×

3つのSDワールドを1本に凝縮!

攻略 SDガンダム3

ガチャポン戦士3　英雄戦記





戦闘システムを「SDガンダム、SDガンダム2」のアクションからコマンド入力に変更。それまでのシリーズから純シミュレーションに変身!

ファミコン			
発売日	1991年12月22日発売	メーカー名	バンダイ
価格	6800円(税別)	容量	2M+64KRAM
ジャンル	シミュレーション	セーブ	バッテリーバックアップ

4種類の世界が舞台!!

SD3には、地上、宇宙、戦国伝、外伝と4種類のシナリオが合計40本用意されている。SD2までと違い、原作により近い舞台で楽しめるぞ。

SD外伝



「ラクロアの勇者」と、「伝説の巨人」シリーズ

SD戦国伝



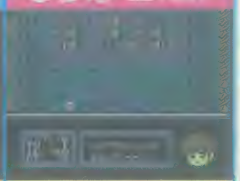
頑駄無七人衆から荒烈駆主までの活躍のシナリオ

SD宇宙編



「逆襲のシャア」までの宇宙が舞台のシナリオだ

SD地上編



ジオン軍対連邦軍の地上を舞台にしたシナリオだ

戦闘はコマンド選択!!

SD3では戦闘が、MS5機編隊のコマンド選択に一新、感じとしてパーティプレイのRPGの戦闘のようになった。



○両軍かわりばんこに、格闘と射撃を駆使して戦闘だ!

格闘	ビームサーベルやヒートロットなどの武具による接近戦攻撃
射撃	ビームライフルやバズーカなどの飛び道具による攻撃
防御	回避率を一時的にせよわずかに上昇させることで敵から攻撃を防ぐ
離脱	RPGのコマンドとしてはおなじみの"逃げる"。戦闘を回避する

MSは5体で1組み!!

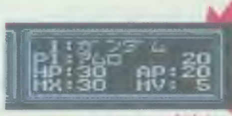


○敵編隊の5体のMSの内、どの相手に攻撃しようか、それが作戦のたてどころだ!

パイロットが成長する!!

SD3では地上編と宇宙編の全てのMSにパイロットが搭乗。パイロットは、戦闘に勝利するたびにレベルを上げ強く成長していく。アニメでおなじみのキャラが総出演だ。

アムロはL20!!



○モチロンアムロが最強さ

L1~2	学徒
L3~5	新兵
L6~9	正規兵
L10~	ベテラン
L5~20	名のあるパイロット

コロニーレーザー!!

宇宙編には、新兵器コロニーレーザーが登場だ! 射程距離に入った敵の編隊ひとつを、確実に消し去るまさに究極の必殺兵器だ。

コロニーレーザー発射!!



○レーザー発射の瞬間のアニメシーンは大迫力!

地上編1 ガンダム大地に立てるか?

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
1	1	赤ザク+ザク4	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
5	2	ザク5	1	1	ガンキャノン3+ジムII2
			1	1	ガンタンク3+ジムII2
			3	0	ジムII5



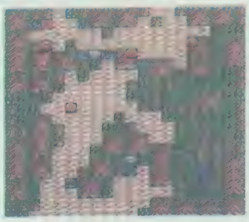
ガチャベース×2
補給基地×1、都市×8

ジオン軍が川を渡って攻め込んでくるシナリオ。MAPのポイントはフィールドのほぼ中央にある補給基地。ここをとれるかがカギ。

地上編2 ランバラル特攻

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
1	1	グフ+ザク4	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
1	1	ガウ	1	1	ホワイトベース
4	2	ザク5	1	1	ガンキャノン3+ジムII2
1	0	グフ5	3	0	ジムII5



ガチャベース×2
補給基地×1、都市×12

移動力のかかる山と砂漠がフィールドの大半を占めるMAP。ホワイトベースなど、船を活用しての補給路を考えないと難しい。

地上編3 追撃トリプルドム

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
4	4	ドム5	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
1	0	グフ+ザク4	1	1	ホワイトベース
1	0	ザク5	1	1	ガンキャノン3+ジムII2
1	0	グフ5	1	1	ガンタンク3+ガンキャノン2
			1	0	ガルダ
			3	0	ジムII5



ガチャベース×3
補給基地×1、都市×8

平地と林が多い緑のMAP。MAPの中央、やや北側にあるガチャベースを死守し、うまくMSが生産できるかがポイントだ。都市の数も多いので確実に占領し、1ターンの収入をアップさせていこう。

地上編4 女スパイ潜入

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
1	1	赤ズゴック+ズゴックE4	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
1	1	グラブロ	1	1	ホワイトベース
1	1	ユーコン	2	2	ガンキャノン3+ジムII2
1	1	ゾック+ズゴックE4	3	0	ジムII5
2	0	ズゴックE3+ハイゴック2			
3	2	ハイゴック5			



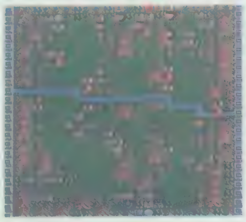
ガチャベース×5
補給基地×2、都市×5

MAPの上3分の1は海。ジオン軍が水中用MSを使って攻め込んでくるシナリオだ。都市やガチャベースなど、戦略拠点が陸地のフィールドに集中している。MAPの東西を走る道路を活用しよう。

地上編5 白い!?ガンダム

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
5	5	マラサイ5	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス
5	0	ガルバルディβ	1	1	百式+リックディアス4
			5	2	ジムII5



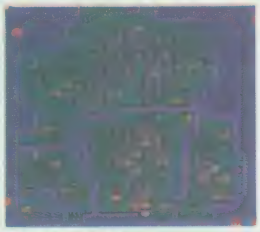
ガチャベース×4
補給基地×2、都市×21

フィールドの中央に流れる川でMAPが北と南に2分されている。守りを固めて、敵陣に攻め込むときは戦力を1点に集中して突入だ。

地上編6 ポケットの中の戦争

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
1	1	ケンプファー+ドム4	5	0	ジムII5
1	1	ザク5	2	2	ガンキャノン3+ジムII2
2	2	ユーコン	1	1	アレックス+ジムII4
7	1	ハイゴック5			
3	3	ズゴックE3+ハイゴック2			
1	1	グラブロ			



ガチャベース×6
補給基地×4、都市×15

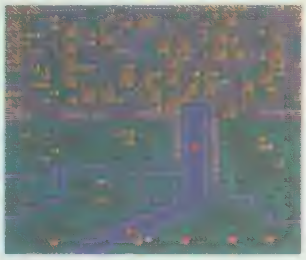
海に囲まれた島が舞台のMAPだ。ジオン軍が四方から上陸を企ててくる。海や川のフィールドを移動するときは気をつけないと危ない。海に近い地点の都市、ガチャベースを確実に押さえておこう。

SD(ノーマル)

SDガンダム3

地上編 7 ジャブローの風

川の上流にある連邦軍の拠点、ジャブローが舞台のMAP。ジャブローは厚いカベにかこまれており、フィールドの北と南の出入口は4カ所しかない。また、ジャブローの中はほとんどが山で道路以外の場所は実に動きにくい。両軍とも、船や可変型のMSなど、空を飛べるユニットが戦闘のカギを握る。ジオン側はかなり不利だ。フィールドの東にあるガチャベーズが激戦地。



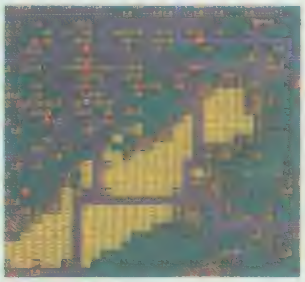
ガチャベース×4
補給基地×9、都市×21

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
1	1	ギャプラン5	1	1	百式+リックディアス4
5	3	ガウ	1	1	ガルダ
6	4	ザク5	1	1	Zガンダム+リックディアス4
3	3	ガルバルディB	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス4
1	1	ユーコン	10	1	ジムII5
1	1	ゾック+ズゴックE4			
1	1	ズゴックE3+ハイゴッグ2			
1	1	ハイゴック5			
2	1	グフ5			
2	0	マラサイ5			
2	1	ドム5			

地上編 8 ダカールの日

フィールドの南西から北東に向かって広がる砂漠で両軍が分断されているMAPだ。北西のジオン軍のフィールドのほとんどが都市などで収入額が多い。連邦軍でプレイする場合、かなり苦戦する。



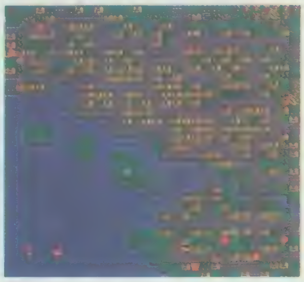
ガチャベース×2
補給基地×3、都市×23

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
3	1	ギャプラン5	1	1	ディジェ+リックディアス4
4	4	アッシマー5	1	1	Zガンダム+リックディアス4
3	0	マラサイ5	1	1	百式+リックディアス4
2	2	ガルバルディβ5	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス4
			1	0	ガルダ
			6	0	ジムII5

地上編 9 ニューホンコン

都市と海で構成された香港の街が舞台のMAP。フィールドの中央に浮かぶ島にあるガチャベースを押さえるかがポイントだ。ジオン軍のLV17のパイロット、フォウが乗るサイコガンダムに注意。



ガチャベース×4
補給基地×0、都市×25

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
2	2	ガルバルディβ5	1	1	ディジェ+リックディアス4
3	0	マサライ5	1	1	百式+リックディアス4
1	0	ユーコン	1	1	Zガンダム+リックディアス4
1	1	ガウ	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス4
6	3	カプール5	1	0	ガルダ
1	1	アッシマー5	4	0	ジムII5
1	1	サイコガンダム			
1	0	ギャプラン5			

地上編 10 キリマンジャロ攻防戦

アフリカの高山、キリマンジャロが舞台のMAP。フィールドのほとんどが雪山に覆われているので、移動力がないと、このMAPはかなりツライ。連邦軍でプレイする場合、ジオン軍の要塞に通じる道路をうまく利用していかないと苦しい戦いになる。フィールドの中央、やや下にあるガチャベースが連邦軍とジオンのもっともキビシイ激戦地になる。ここに兵力を集中だ。



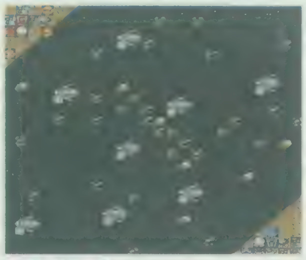
ガチャベース×4
補給基地×2、都市×19

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	連邦軍 大軍	小軍	ユニット
1	1	サイコガンダム	1	0	ガンダムMk-II+リックディアス4
1	1	ギャプラン5	1	0	百式+リックディアス4
1	0	ガルスJ5	1	1	Zガンダム+リックディアス4
1	0	ケンプファー+ドム4	1	1	ディジェ+リックディアス4
1	0	ズサ5	2	1	ガルダ
1	0	バウ5	6	4	ジムII5
1	0	グラブロ			
3	3	ガルバルディβ			
2	2	ザク5			
2	2	マラサイ5			
1	1	カプール5			

宇宙編 1 ニュータイプ部隊

宇宙編では、もっとも小さなMAP。地道に1つ1つコロニーを押さえていかないとダメ。見た目以上に、宇宙空間の進撃スピードは速いので、気を抜いたらアッという間にやられるぞ。



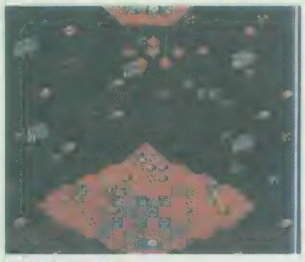
ガチャベース×2
補給基地×6、コロニー×8

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
2	0	ムサイ	1	1	アーガマ
3	1	ゲルググ2+ザク3	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
3	1	ゲルググ2+ドム3	4	0	ジムII5
1	0	ゲルググ5	2	2	ガンキャノン3+ジムII2
2	1	エルメス+ゲルググ4			
1	1	赤ゲルググ+ゲルググ4			

宇宙編 2 ルナツー戦役

連邦軍の宇宙要塞、ルナツーが舞台のMAP。巨大な小惑星基地、ルナツーの外縁にある補給基地をしっかり押さえておかないと、勝機はない。パイロットなども連邦軍が有利だ。



ガチャベース×2
補給基地×5、コロニー×5

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
2	1	ゲルググ2+ザク3	2	0	サラミス
2	1	ゲルググ2+ドム3	5	3	ジムII5
2	0	ムサイ	1	1	アーガマ
3	1	ゲルググ5	2	2	ガンキャノン3+ジムII2
1	1	ザンジバル	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
1	1	赤ゲルググ+ゲルググ4			

宇宙編 3 ソロモン攻略戦

多数のコロニーに囲まれたジオン軍の宇宙要塞ソロモンが舞台のMAP。フィールド中央のやや下にあるコロニーレーザーが最重要戦略拠点だ。シャアは戦艦に乗っているので注意。



ガチャベース×5、補給基地×7
コロニー×11、コロニーレーザー×1

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
8	0	ムサイ	6	3	サラミス
3	3	ゲルググ2+ザク3	7	4	ジムII5
3	3	ゲルググ2+ドム3	1	1	アーガマ
4	4	ゲルググ5	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
1	1	ザンジバル	2	2	ガンキャノン3+ジムII2
1	1	ビグザム			

宇宙編 4 要塞ア・バオア・クー

ジオン軍の宇宙要塞ア・バオア・クーがフィールドの北西に浮かぶMAP。連邦軍でプレイする場合、中央のコロニーレーザーがジオン軍に押さえられるので、要塞の西と南から突入だ。



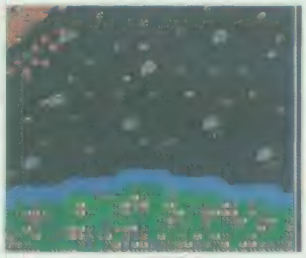
ガチャベース×4
補給基地×11、コロニー×8

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
2	0	ザンジバル	4	0	サラミス
1	0	レウルーラ	6	2	ジムII5
3	0	ムサイ	1	1	アーガマ
3	3	ゲルググ2+ザク3	1	1	ガンダム+ガンキャノン4
3	3	ゲルググ2+ドム3	3	3	ガンキャノン3+ジムII2
4	4	ゲルググ5			
1	1	ジオング+ゲルググ4			

宇宙編 5 大気圏突入

下3分の1は地上で、大気圏で両軍が分断されたMAP。このシナリオでは、大気圏をいかに突破するかがポイントとなる。Zガンダムなどの可変MS、船は大事に使っていこう。



ガチャベース×2、補給基地×2
都市×14、コロニー×8

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
2	1	メッサーラ+マラサイ4	1	1	Zガンダム+リックディアス4
2	1	ハンブラビ5	1	1	百式+リックディアス4
2	0	ムサイ	1	1	メタス+リックディアス4
5	3	マラサイ5	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス4
1	0	レウルーラ	1	0	ラーディッシュ
1	0	ザンジバル	5	1	リックディアス5
			1	1	サラミス

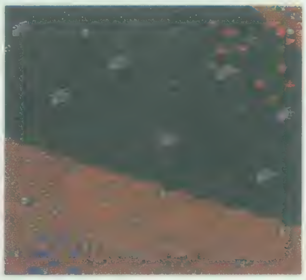
SD(ノーマル)

SDガンダム3

宇宙編6 コロニーが落ちる日

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
3	2	マラサイ5	1	0	アーガマ
3	2	メッサーラ+マラサイ4	1	0	ラーディッシュ
3	3	ハンブラビ5	1	0	サラミス
2	1	マラサイ3+ガルバルディβ2	1	1	百式+リックディアス4
1	0	レウルーラ	6	1	リックディアス5
2	0	ザンジバル	1	1	メタス+リックディアス4
			1	1	Zガンダム+リックディアス4
			1	1	ガンダムMk-II5



ガチャベース×3
補給基地×16、コロニー×7

惑星上と宇宙空間に分かれたMAP。連邦軍側のフィールドは、MAPのほぼ中央に補給基地がほぼ一定の間隔で東西に並んでいるので、ここが前線になる。ジオン軍でプレイするのは、かなり不利。

宇宙編7 地球圏0087

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
1	1	レウルーラ	4	1	Zガンダム+リックディアス4
2	2	キュベレイ+ガザC4	1	1	ZZガンダム+Zガンダム4
3	0	ムサイ	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス4
6	3	ガザC5	1	1	メタス+リックディアス4
1	1	クインマンサ+ガザC4	1	0	アーガマ
			2	0	サラミス



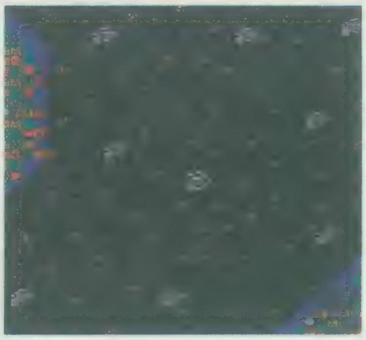
ガチャベース×2、補給基地×2
都市×9、コロニー×8

連邦軍とジオン軍の拠点がぽっかりと浮かぶMAP。連邦軍は、まず大気圏を突破しなくてはならないので、宇宙空間のコロニー占領合戦に遅れをとるかも。収入額をとにかく増やし、一気に敵の本拠地に突入だ。

宇宙編8 宇宙の渦

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
1	1	レウルーラ	1	1	百式+リックディアス
1	1	メッサーラ+マラサイ4	1	1	ガンダムMk-II+リックディアス4
1	1	ザンジバル	1	0	アーガマ
1	1	ハンブラビ	1	0	ラーディッシュ
1	0	キュベレイ+ガザC4	3	1	リックディアス5
2	0	ガザC5	1	1	Zガンダム+リックディアス4
2	2	マラサイ5	1	1	メタス+リックディアス4
1	1	パラスアテネ+ハンブラビ4			
1	1	バウンドドック+マラサイ4			
1	1	ジオ+パラスアテネ4			



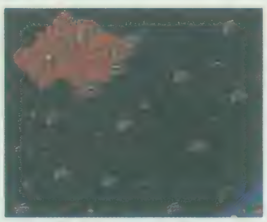
ガチャベース×2
都市×7、コロニー×8

連邦軍、ジオン軍ともに本拠地が大気圏に囲まれている。中央にあるコロニーレーザーを手早く押さえた側が有利になる。大きいMAPなので補給路も重要だ。

宇宙編9 アクシズの戦闘

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
2	2	キュベレイ+ガザC4	5	2	Zガンダム+リックディアス4
1	0	レウルーラ	1	0	ラーディッシュ
3	0	ザンジバル	1	1	ZZガンダム+Zガンダム4
8	4	ガザC5	1	1	メタス+リックディアス4



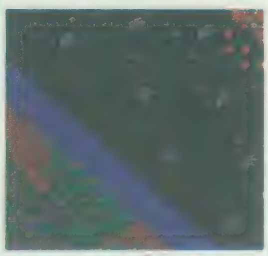
ジオン軍の宇宙要塞、アクシズが舞台のMAP。アクシズはコロニーレーザーを3機装備。連邦軍では難しい!

ガチャベース×3、都市×3
補給基地×6、コロニー×10
コロニーレーザー×3

宇宙編10 逆襲のシャア

MSの初期配置

ジオン軍			連邦軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
1	1	αアジール	1	1	ラーディッシュ
1	1	サザビー+ギラドーガ4	1	1	νガンダム+ジェガン4
2	2	ヤクトドーガ+ギラドーガ4	2	1	リガズィ+ジェガン4
1	1	青ドーガ+ギラドーガ4	8	6	ジェガン5
8	4	ギラドーガ5	3	0	サラミス
2	1	レウルーラ			
3	0	ザンジバル			

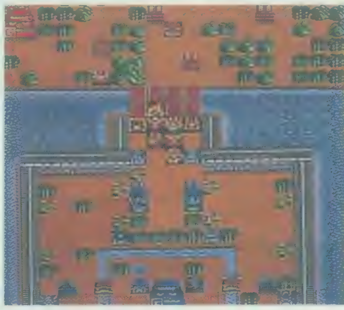


ガチャベース×4、都市×9
補給基地×2、コロニー×8

大気圏でフィールドが2分されたMAP。連邦軍でプレイする場合、戦艦などをフルに活用しないとダメ。大気圏の近くにあるガチャベースでガンガンユニットを生産、宇宙空間での戦いにそなえよう。

戦国伝 初陣武者頑駄無

城壁に囲まれた頑駄無軍の本城を守るMAP。城壁から外に出られるのは橋だけだ。陣地などを活用すれば、城を包囲している殺駆頭軍をあっさりとけちらして、殺駆頭軍の本城に迫れる。頑駄無軍が断然有利。



頑駄無軍
城×1
陣地×14

殺駆頭軍
城×1
陣地×4

MSの初期配置

殺駆頭軍 大軍	殺駆頭軍 小軍	殺駆頭軍 ユニット	頑駄無軍 大軍	頑駄無軍 小軍	頑駄無軍 ユニット
1	1	若殺駆頭＋雑魚4	1	1	武者＋璽武4
1	1	今殺駆＋雑魚4	1	1	農丸＋璽武4
1	1	古殺駆＋我坐出伊4	1	1	摩亜屈＋璽武4
1	1	新殺駆＋怒武4	1	1	精太＋暴留4
1	1	闇将軍＋頭護津愚4	1	1	駄無留精太＋音喪4
1	0	漣飛威＋我坐出伊4	1	1	仁宇＋音喪4
1	0	珂辺麗＋頭護津愚4	1	1	百士貴＋暴留4
1	0	璽悪＋雑魚4	1	1	副将軍＋茲絵丸4
1	0	璽御愚＋怒武4	1	1	将頑駄無＋音喪4
1	0	怒武5	1	1	斎胡＋暴留4

戦国伝 戦いの荒野

フィールドが山にせばめられ、中央の狭い部分で、両軍が激突する。動きやすいので、前線が突破されると一気に攻め込まれるので気をつけよう。頑駄無軍でプレイする場合、間接攻撃のできる駄無留精太を活用、足の速い武者で斬り込んでいこう。ユニットのHPには要注意。



頑駄無軍
城×1
小城×2
陣地×3

殺駆頭軍
城×1
小城×2
陣地×3

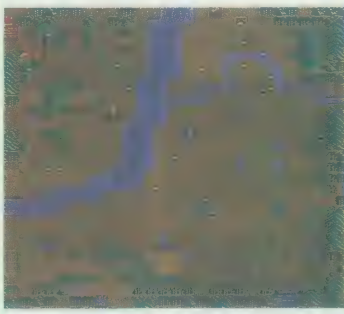
MSの初期配置

殺駆頭軍 大軍	殺駆頭軍 小軍	殺駆頭軍 ユニット	頑駄無軍 大軍	頑駄無軍 小軍	頑駄無軍 ユニット
1	1	若殺駆頭＋雑魚4	1	1	武者＋璽武4
1	1	今殺駆＋雑魚	1	1	農丸＋璽武4
1	1	古殺駆＋我坐出伊4	1	1	摩亜屈＋璽武4
1	1	新殺駆＋怒武4	1	1	精太＋暴留4
1	1	闇将軍＋頭護津愚4	1	1	駄無留精太＋音喪4
1	1	漣飛威＋我坐出伊4	1	0	副将軍＋茲絵丸4
1	0	玖辺麗＋頭護津愚4	1	0	将頑駄無＋音喪4
1	0	璽悪＋雑魚4	1	0	摩亜屈＋璽武4
1	0	璽御愚＋怒武4	1	0	百士貴＋暴留4
1	0	怒武5	1	0	荒烈駆主＋茲絵丸4
1	0	頭護津愚5			

戦国伝 川中島

フィールドの北西に流れる川と支流で殺駆頭軍が2つの集団に分かれている。頑駄無軍でプレイする場合、殺駆頭軍が川を渡ってくる前に若殺駆頭率いる北東の殺駆頭軍に攻め込んで、とりでを占領してしまおう。頑駄無軍のユニットは広いフィールドに散らばっているので、ユニットの集結が遅れると殺駆頭軍につけいるスキを与えてしまうぞ。

このシナリオでは、戦国伝のほとんどのユニットが登場するので、敵の能力を探るにはいいかも。ユニットの数は頑駄無軍、殺駆頭軍ともに同じだ。



頑駄無軍
城×1
小城×1
陣地×10

殺駆頭軍
城×1
小城×1
陣地×5

MSの初期配置

殺駆頭軍 大軍	殺駆頭軍 小軍	殺駆頭軍 ユニット	頑駄無軍 大軍	頑駄無軍 小軍	頑駄無軍 ユニット
1	1	闇将軍＋頭護津愚4	1	1	武者＋璽武4
1	1	若殺駆頭＋雑魚4	1	1	将頑駄無＋音喪4
1	1	漣飛伊＋我坐出伊4	1	1	摩亜屈＋璽武4
1	1	璽悪＋雑魚4	1	1	斎胡＋暴留4
1	1	玖辺麗＋頭護津愚4	1	1	農丸＋璽武4
1	1	璽御愚＋怒武4	1	1	百士貴＋暴留4
1	1	古殺駆＋我坐出伊4	1	1	精太＋暴留4
1	1	怒武5	1	1	荒烈駆主＋茲絵丸4
1	1	今殺駆＋雑魚4	1	1	駄無留精太＋音喪4
1	1	頭護津愚5	1	1	副将軍＋茲絵丸4
1	1	新殺駆＋怒武4	1	1	仁宇＋音喪4
11	0	雑魚5	3	0	茲絵丸5
			2	0	音喪5
			3	0	璽武5
			3	0	暴留5

SD(ノーマル)

SDガンダム3

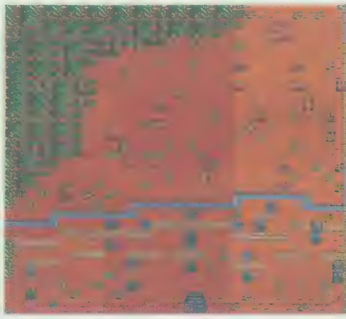
殺駆頭軍			頑駄無軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
1	1	闇将軍+頭護津愚4	1	1	武者+璽武4
1	1	若殺駆頭+雑魚4	1	1	将頑駄無+音褒4
1	1	漣飛威+我坐出伊4	1	1	摩亜屈+璽武4
1	1	璽悪+雑魚4	1	1	斎胡+暴留4
1	1	玖辺麗+頭護津愚4	1	1	農丸+璽武4
1	1	璽御愚+怒武4	1	1	百士貴+暴留4
1	1	古殺駆+我坐出伊4	1	1	精太+暴留4
1	1	怒武5	1	1	荒烈駆主+茲絵丸4
1	1	今殺駆+雑魚4	1	1	駄無留精太+音褒4
1	1	頭護津愚5	1	1	副将軍+茲絵丸4
1	1	新殺駆+怒武4	1	1	仁宇+音褒4
1	0	反武羅龍+雑魚4	2	0	茲絵丸5
1	0	我坐出伊5	2	0	音褒5
1	0	我頭右+雑魚4	2	0	璽武5
8	0	雑魚5	4	0	暴留5

MSの初期配置

戦国伝

長篠の合戦2

フィールドのほぼ中央に東西に流れる川があり、MAPが2つに分断されている。頑駄無軍でプレイする場合、まず川の近くの柵にユニットを集中させ、殺駆頭軍を待ち受ける。動きにくい川や柵を越えようと殺駆頭軍がもたつく間に、間接攻撃で痛めつけ、攻め込んできた少数の敵に対しては、集中攻撃で返り討とう。殺駆頭軍でプレイする場合、少数のユニットで敵陣に攻め込んでは不利。まず味方と合流することが先決。頑駄無軍とほぼ同数のユニットを集中させてから攻め込め。MAPは、柵の頑駄無軍側に陣地が点在する分、迎え撃つ頑駄無軍に有利。



頑駄無軍
城×1
陣地×9

殺駆頭軍
城×1
陣地×9

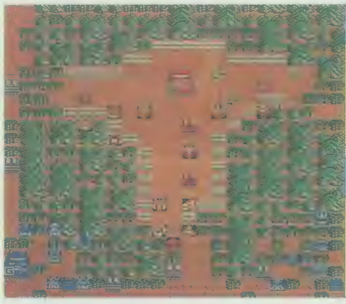
殺駆頭軍			頑駄無軍		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
1	1	闇将軍+頭護津愚4	1	1	武者+璽武4
1	1	若殺駆頭+雑魚4	1	1	摩亜屈+璽武4
1	1	今殺駆+雑魚4	1	1	農丸+璽武4
1	1	古殺駆+我坐出伊4	1	1	精太+暴留4
1	1	新殺駆+怒武4	1	1	駄無留精太+音褒4
1	1	漣飛威+我坐出伊4	1	0	仁宇+音褒4
1	1	玖辺麗+頭護津愚4	1	0	副将軍+茲絵丸4
1	0	璽悪+雑魚4	1	0	将頑駄無+音褒4
1	0	璽御愚+怒武4	1	0	斎胡+暴留4
1	0	反武羅龍+雑魚4	1	0	百士貴+暴留4
1	0	怒武5	1	0	荒烈駆主+茲絵丸4
1	0	頭護津愚5			

MSの初期配置

戦国伝

進撃武者軍団

フィールド中央部の殺駆頭軍の本丸を、三方向から頑駄無軍が攻め込むシナリオ。頑駄無軍でプレイする場合、移動力を多く必要とする山越えはせず東西に分かれている武者をまず合流させて、敵本丸には南から攻める一方で西ルートからの殺駆頭軍の攻めに注意。殺駆頭軍でプレイする場合、いかに敵戦力を分散させるかがポイント。分散した敵に対しては全ユニットをもって対抗だ。



頑駄無軍
城×1
小城×2
陣地×7

殺駆頭軍
城×1
小城×2
陣地×2

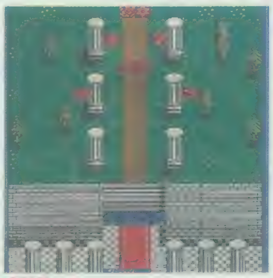
ジオン族			ユニオン族		
大軍	小軍	ユニット	大軍	小軍	ユニット
1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1	騎士ガンダム+ジム剣4
10	6	ゴブリンザク5	1	1	戦士ガンキャノン+ジム槍4
			4	4	ジム剣5
			2	0	ジム弓5
			2	0	ジム槍5
			1	1	天馬ホワイトベース

MSの初期配置

外伝

ラクロアの勇者

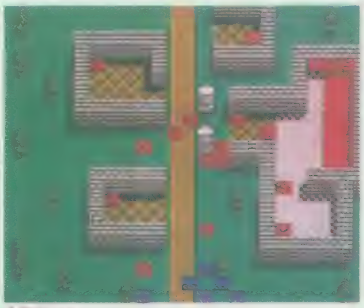
最も狭く、単純なMAP。ジム剣、ジム槍を前面に、後方からジム弓や天馬ホワイトベースの間接攻撃、仕上げは騎士ガンダムでゴブリンザクを一掃し、LVを上げろ。フィールド北の魔方陣を奪えるかが勝負のカギ。



魔方陣×1

外伝 遭遇モンスター軍団

敵のザコキャラを一掃して、フィールド南西の魔方陣を奪い、回復の拠点にできるかがポイント。そこに、サタンガンダムを誘い出して戦おう。



魔方陣×3

MSの初期配置

ジオン軍 大軍	小軍	ユニット	ユニオン族 大軍	小軍	ユニット
1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1	戦士ガンダム+ジム剣4
5	2	ゴブリンザク5	1	1	騎士アムロ+ジム剣4
6	4	戦士ザク5	1	1	戦士ガンキャノン+ジム槍4
1	1	スケルトンドーガ5	1	1	僧侶ガンタンク+ジム弓4
			2	0	ジム剣5
			2	0	ジム弓5
			1	0	ジム槍5
			1	1	天馬ホワイトベース

外伝 大草原の戦い

フィールドの西半分が海、東側に木木が点在するMAP。タートルゴッグの海からの攻撃に注意。天馬ホワイトベースでの補給を、うまく活用しよう。



魔方陣×1

MSの初期配置

ジオン族 大軍	小軍	ユニット	ユニオン族 大軍	小軍	ユニット
5	2	ゴブリンザク5	1	1	騎士ガンダム+ジム剣4
6	3	タートルゴック5	1	1	戦士ガンキャノン+ジム槍4
2	0	スケルトンドーガ5	1	1	僧侶ガンタンク+ジム弓4
1	1	騎士ジオング+戦士ザク4	1	1	騎士アムロ+ジム剣4
1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1	ジムスナイパー+ジム弓4
			1	1	天馬ホワイトベース
			2	0	ジム剣5
			2	0	ジム槍5
			1	0	ジム弓5

外伝 突撃!!攻城戦

ジオン族の魔王サタンガンダムが支配する城に潜入するシナリオ。城への侵入路が狭いので、城壁の外側からのジム弓や僧侶ガンタンクの間接攻撃は、騎士ガンダム達の入城をサポートする上で重要。ジオン族の魔導師ララァの間接攻撃には注意。生産ありの場合でも、城内の2つの魔方陣を奪えば、あとは楽勝。



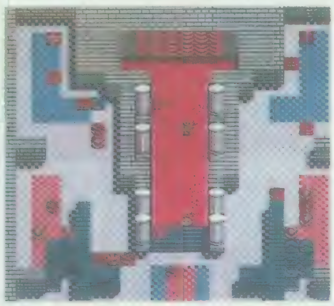
魔方陣×2

MSの初期配置

ジオン族 大軍	小軍	ユニット	ユニオン族 大軍	小軍	ユニット
1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1	天馬ホワイトベース
1	1	ドラゴンベビー+スライムアッザム4	1	1	騎士ガンダム+ジム剣
1	1	魔導師ララァ+スケルトンドーガ4	1	1	戦士ガンキャノン+ジム槍4
4	4	戦士ザク5	1	1	騎士アムロ+ジム剣4
8	2	スケルトンドーガ5	1	1	僧侶ガンタンク+ジム弓4
			1	1	ジムスナイパー+ジム弓4
			1	1	騎士セイラ+ジム槍4
			2	0	ジム剣5
			2	0	ジム槍5
			2	0	ジム弓5

外伝 サタンガンダムの城

このシナリオはSDガンダム外伝の第1弾「ラクロアの勇者」シリーズのクライマックス。南東と南西の二手に分かれたユニオンの戦力で2つの魔方陣を占領、体力を回復。その間、出現するMSは比較的弱いものばかりだが、そのあとの合流が遅れると、敵の本拠地だけに強力なMSに対し要注意。謎の騎士シャアとは、前半早々に合流しておこう。



魔方陣×2

MSの初期配置

ジオン族 大軍	小軍	ユニット	ユニオン族 大軍	小軍	ユニット
1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1	天馬ホワイトベース
1	1	ドラゴンベビー+スライムアッザム4	1	1	騎士ガンダム+ジム槍4
1	1	魔導士ララァ+スケルトンドーガ4	1	1	戦士ガンキャノン+ジム槍4
1	1	魔導士メッサーラ+スケルトンドーガ4	1	1	騎士アムロ+ジム剣4
1	1	騎士ジオング+戦士ザク4	1	1	僧侶ガンタンク+ジム弓4
1	7	戦士ザク5	1	1	ジムスナイパー+ジム槍4
6	6	スケルトンドーガ5	1	1	騎士セイラ+ジム槍4
2	4	スライムアッザム5	0	4	ジム剣5
			0	2	ジム槍5
			0	2	ジム弓5
			1	1	謎の騎士シャア+ジム剣4

SD(ノーマル)

SDガンダム4

登場パイロット全リスト

レベル	パイロット名	愛機
20	シャア	赤ザク
		赤ズゴック
		ザンジバル
		赤ゲルググ
		ジオング
		サザビー
20	クワトロ	百式
20	アムロ	ガンダム
		ディジェ
		νガンダム
19	ハマーン	キュベレイ
19	シロッコ	メッサーラ
		ジオ
18	カミーユ	ガンダムMK-II
		Zガンダム
17	フォウ	サイコガンダム
17	ジュドー	ZZガンダム
16	ヤザン	ギャプラン
		ハンブラビ
16	プルツー	クインマンサ
16	プル	キュベレイ
15	ロザミア	メッサーラ
		ギャプラン
		バウンドドッグ
15	ララァ	エルメス
15	ドズル	ビグザム
14	ランバラル	グフ
14	ヘンケン	ラーディッシュ
14	ブライト	ラーディッシュ
		アーガマ
		ホワイトベース
14	チェーン	リガズィ
14	ジェリド	メッサーラ
		ギャプラン
		マラサイ
14	シャリアブル	エルメス
14	グレミー	ムサイ
14	クエス	αアジール
14	ギュネイ	ヤクトドーガ
13	レコア	パラスアテネ
		リックディアス
13	ハヤト	ガンキャノン
		ガンタンク
		ガルダ
13	バスク	レウルーラ

レベル	パイロット名	愛機
13	ナナイ	レウルーラ
13	スレッガー	ガンキャノン
13	ガイア	ドム
13	エマ	ガンダムMK-II
12	リュウ	ガンタンク
12	ラムサス	ハンブラビ
12	ライラ	マラサイ
12	マシュマー	レウルーラ
12	マクベ	ドム
12	ハモン	ガウ
12	ティアンム	サラミス
12	ケーラ	リガズィ
12	クリス	アレックス
12	オルテガ	ドム
11	ロベルト	ジムII
		リックディアス
11	レズン	青ドーガ
11	ミーシャ	ケンプファー
11	マッシュ	ドム
11	ブラン	アッシマー
		ガウ
11	ファ	ガンダムMK-II
		Zガンダム
		メタス
11	ドレン	ムサイ
11	ダンケル	ハンブラビ
11	サラ	メッサーラ
11	キシリア	ザンジバル
11	カイ	ガンキャノン
11	レビル	サラミス
11	ライル	レウルーラ
10	ミライ	ホワイトベース
10	マチルダ	ガルダ
10	チャン	ムサイ
10	セイラ	ガンキャノン
10	シュタイナー	ズゴックE
10	ギレン	ザンジバル
10	カツ	ジムII
		リックディアス
		ガンダムMK-II
9	アポリー	ジムII
		リックディアス
9	ベン	ガウ
9	ブーン	グラブロ
9	バーニィ	ザク

レベル	パイロット名	愛機
9	タチ	ザク
9	カクリコン	マラサイ
		ガルバルディβ
9	イーノ	Zガンダム
8	ルールカ	Zガンダム
		メタス
8	モンド	ガンダムMK-II
		Zガンダム
8	ホルスト	ザンジバル
8	ビーチャ	Zガンダム
8	パオロ	サラミス
8	テッド	ザンジバル
8	ステッチ	ザク
8	コンスコン	ムサイ
8	ゲーツ	マラサイ
8	ガデム	ムサイ
8	アンディ	ハイゴック
7	ワイム	ガザC
7	リード	サラミス
7	ラカン	ムサイ
7	マウアー	マラサイ
7	ビアン	ガザC
7	パンパ	ガザC
7	トクワン	グラブロ
7	トゥース	サラミス
7	デニム	ザク
7	デギン	レウルーラ
7	ガディ	ムサイ
7	カイザス	ザンジバル
7	エル	Zガンダム
7	エマリー	サラミス
7	ソラマ	ザク
7	スレンダー	ザク
6	ジーン	ザク
6	シドレ	ガルバルディβ
		マラサイ
6	ゴットン	ムサイ
6	コズン	ザク
6	カラマ	ザク
6	メラン	ガルバルディβ
6	アドル	ガルバルディβ
		マラサイ
5	ハサウェイ	ジェガン

特報

武者MSが再び戦場に戻ってきた！

SD戦国伝2

天下統一編





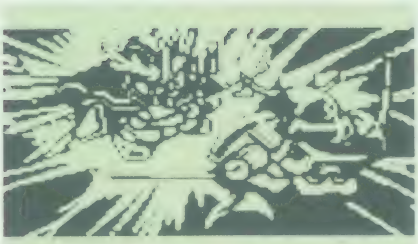
SD武者MSたちが活躍する「SD戦国伝2」。アクションバトルが見下ろし型になって帰ってきたぞ！今度は、荒烈駆主たちが主人公だ！

ゲームデータ			
発売日	発売日未定	メーカー名	バンダイ
価格	価格未定	容量	2M（対戦型）
ジャンル	シミュレーション	セーブ	バッテリーバックアップ

今度は「暗黒軍団」と対決！

戦闘がアクションバトルで大人気のシミュレーション・「SD戦国伝」のゲームボーイ2作目。

今回は、さらに戦闘などでパワーアップした。キャラクタも、大人気の3人の武者頑駄無だ。そして、敵は強力な力を持った暗黒軍団だ！



⇧シナリオの各所にビジュアルシーンが入る



⇧武者たちが激しい戦いをする。（写真は「国盗り物語」）

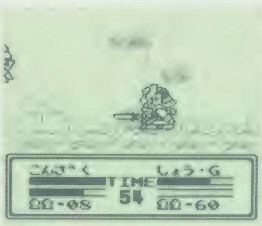
天下統一編だ！

前作は、将頑駄無を始めとする頑駄無七人衆が殺駆頭を頭にした「闇軍団」と対決したが、今回は、荒烈駆主が主人公の「天下統一編」に舞台を移動して、悪の暗黒軍団と対決する。

「天下統一編」は、前作の「国盗り物語」より過去の話で、「風林火山編」から続く第3作目の戦国伝だ。



⇧見下ろし型になって、戦闘に幅のふくらみが出た

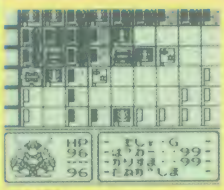


⇧横方向から見た戦闘だった。（写真は「国盗り物語」）

SD戦国伝を復習

頑駄無七人衆が大活躍するシミュレーションゲーム。戦闘は横方向から見たタイプのアクションバトルで行う。

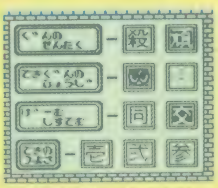
コマンドでは、築城などの戦国時代を思わせるものがある。そのほか、索敵モードなどもある。



⇧索敵モードでプレイするとスリル満点

⇩城を建てることも可能。HPを回復するぞ！





⇧闇軍団軍と頑駄無軍のどちらかを選べた

創通エージェンシー／サンライズ／バンダイ

戦闘システムを紹介するぞ

前作の「SD戦国伝〜国盗り物語」では、戦闘はアクションバトルで行われたが、今回もアクションバトルは健在。前作では、横方向から見た戦闘だったが、今回は上から見たタイプの戦闘に変わったぞ。ファミコンの、SDガンダム・ガチャポン戦士2と同じタイプの戦闘方法になった。今からウデを磨こう！

フィールドが広く！



フィールドも広くなり、キャラクタも正面から見える



キャラクタが横方向からしか見ることができなかった

刀で攻撃する

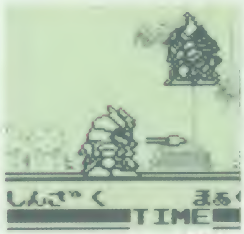
近くにいる敵を刀で攻撃して倒す。前作では敵をうまくおびきよせるとハマルこともあったが、今回は…。



剣を振り回しているように見える。ツバメ返しか？

上段から振り下ろす剣の威力。(写真は「国盗り物語」)

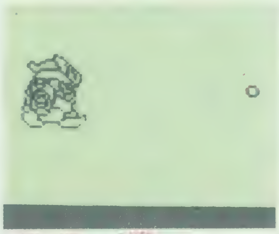




やりで攻撃する。(写真は「国盗り物語」)

銃で攻撃する

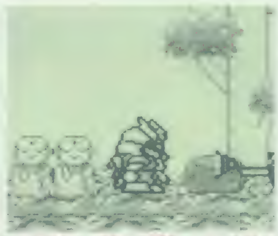
遠くにいる敵に有効。ただし連射ができない。前作では種子島、大砲、念動砲の3つの銃が登場。特に、念動砲などは、強力な威力を持っていたが今回はどうなるのだろう。



銃を使った攻撃。はたしてその威力はどのぐらいなのだろう

1番ベーシックな銃、種子島。(写真は「国盗り物語」)





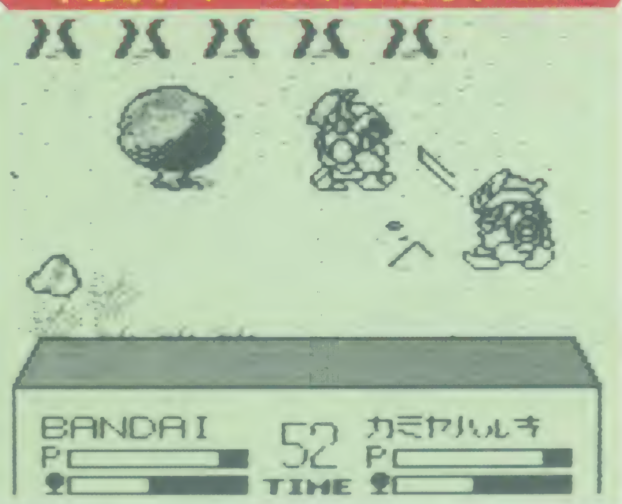
念動砲で敵を攻撃する。(写真は「国盗り物語」)

戦闘テクニックが必要だ!!

見下ろし型の戦闘に

前作と大幅に変わったのが、アクションバトルだ。前作では、横方向から見た戦闘で、キャラクタが横方向からしか見られなかったが、今回は見下ろし型の戦闘になったので、フィールドの広さを楽しめる。キャラクタも、正面や後ろ姿が見られるようになったぞ！

基本的な操作は、SDガンダム　ガチャポン戦士2とほとんど同じ。



テクニックはもちろんのこと、戦略も必要になってくるぞ！　この両方のモノを持っている人だけが戦国を統一できる



奥行きがある戦闘が可能になった。木のウラに隠れることも可能だぞ！

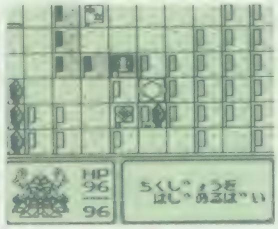


敵の動きがすごくはやい。テクニックも必要だった。(写真は「国盗り物語」)

ヘクス画面は基本的に変化ナシ

ヘクス画面は、前回とほとんど変わりはない。

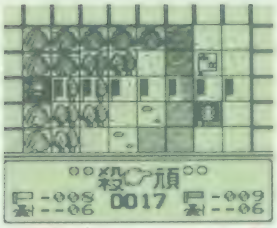
大きく変わった点は、マップのサイズが、12×10から14×20へと大きくなった。マップが大きくなったおかげで高度な戦略が可能だ！



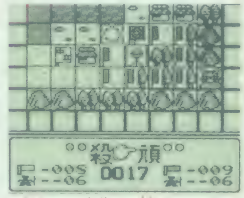
本城の近くに城を建ててみよう。（写真は「国盗り物語」）

新しく加わる地形

新しい地形も加わる。地形が増えたことによって、戦略もより複雑になることが予想される？



前作と変わりないマップ。戦略をつくしてガンバろう



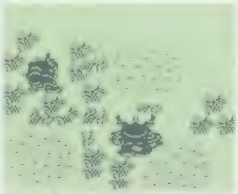
新しい地形が加わっているのがわかる。いったいどんなものがあるのだろうか？

沼地？

沼地のような地形。移動力が多く必要とされそう？



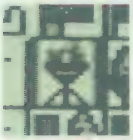
沼地か湿地帯のようだ。足を入れると、動きが鈍くなりそうだ



沼地での戦闘はこのような戦いになるのだろう？ 底ナシ沼もあるかも？

やぐら？

城のような高い防御率はあるのだろうか？



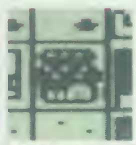
やぐらに見える。敵が出て来たのを知らせる見張り台かもしれない



やぐらの下での戦闘は多分こうなるのだろう？ 上から何か落ちてくるかも？

民家か？

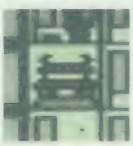
だれかが住んでいそうな家。お店かもしれない？



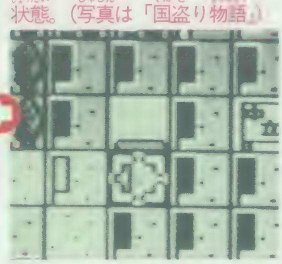
いったい人が住んでいるのだろうか？ 店かもしれないか…

城はなくなる？

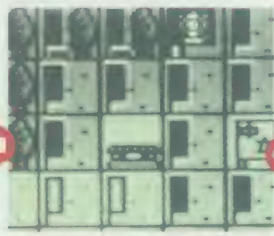
前作では、旗を立てて領地を増やすと、16個の領地に対して1つ城を建てることができた。今回は、キャンペーン制を導入して、シナリオを通してゲームが進行するために、城は建てられなくなる。1ターンで体力を全回復してくれる城がなくなるのはツライが、かわりに補給という新しいシステムが加わる。



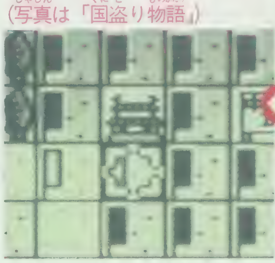
入るとHPを全て回復してくれた城。（写真は「国盗り物語」）



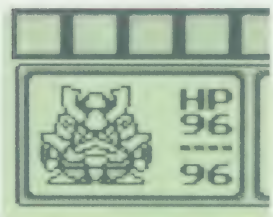
築城第1日目。土台しかない状態。（写真は「国盗り物語」）



築城第2日目。1階部分が完成。（写真は「国盗り物語」）



城が完成。武者を入れよう。（写真は「国盗り物語」）



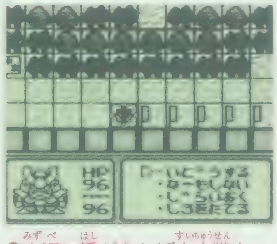
城に入ってHPが全回復した。（写真は「国盗り物語」）

地形に変化も？

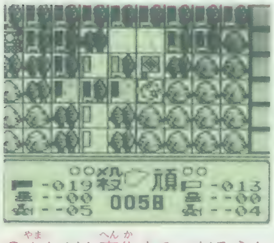
地形に変化も起こる。前作は変化といっても、城を建てるぐらいしかなかったが、今回は、水域に突然、橋がかかったりするらしい。そのほか天変地異などで変化も？



戦闘シーンでは、いろんな地形があるが、MAP画面では？



水辺に橋があれば水中戦も…（写真は「国盗り物語」）



山なども変化するのだろうか。（写真は「国盗り物語」）

SD戦国伝

SD戦国伝2

そのほか・気になる点をチェック

天下統一編は、ほとんど前作と同じだが、細かい所が改良された。新しいシステムで、イベント・ハプニングにはビジュアルシーンが入るぞ。

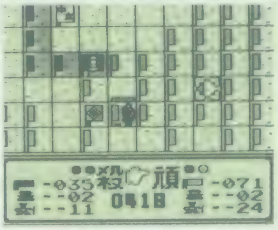
それでは、前作と比較して、ちょっと気になる点をチェックしてみよう！

移動力がUP

移動力が大幅にUPした。前作は1ターンに1ヘクスしか動けなかった。今回は、なんと1ターンに2～6ヘクスも動けるようになった。

移動力がUPしたということは、敵に攻撃しやすくなったが、逆に攻撃を受けやすくなったともいえる。

あまり調子にのって進むと、あとで痛いメを見るぞ。



移動力は1ターン1ヘクスだ。(写真は「国盗り物語」)

新キャラが登場

荒烈駆主が主人公になり、前作に出てきた頑駄無七人衆などは出てこない。

キャラクタ数も前作の40名から、50名ぐらいに増えて、さらにボスキャラも出てくる。

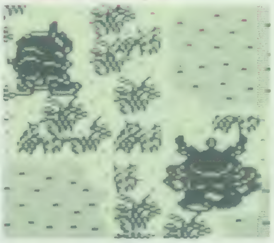
人気の鳳凰頑駄無や雷頑駄無なども出てくるぞ。ほとんどのキャラクタが新登場。



殺駆頭軍のようだ。敵か味方か？



頑駄無軍の1人荒烈駆主だ！



新しいキャラの戦い！ どちらが勝つのだろうか？

イベント・ハプニング

イベント・ハプニングなども起こる。イベントはマップ内に隠されている。プレイヤーにプラスになるものもあれば、マイナスになるものもある。ビジュアルシーンが入る。



援軍が来たぞ！ 味方の援軍か？ それとも敵の援軍か？ 味方になれば強くなるが、敵になってしまうと苦しくなるぞ！



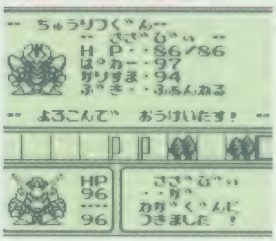
天変地異。いったい、どんなことが起こるのだろうか？ 火山が爆発したり、地面が割れたりするのだろうか？ まだわからないゾ！

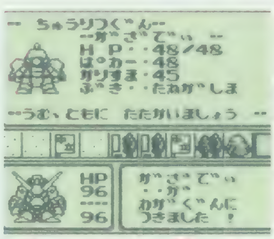
キャンペーン制

シナリオが導入されて、キャンペーン制になった。これでプレイヤーは頑駄無しか動かせない。(2Pの場合は別)

原作にそったシナリオなので、のめりこめるぞ。

強力な中立軍を引き抜けば…(写真は「国盗り物語」)





敵から味方になる奴もいる？(写真は「国盗り物語」)

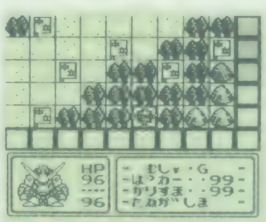
中立軍の旗が立っているぞ！(写真は「国盗り物語」)



増援・補給

イベントに関係あるのが増援だ。自軍に増援してくれればいいのだが、敵軍に増援されてしまうと苦しくなるぞ。

補給は城がなくなるかわりに増えるコマンドだ。前作では、城で回復したが、今回どのような形でHPを回復するのかはまだ不明だ。



今回は補給でHPを回復する。(写真は「国盗り物語」)

城で武者のHPを回復する。(写真は「国盗り物語」)





強そうな武者MSだ。モーレツ

攻略

リアルタイムの戦国バトル！

SD戦国伝

国盗り物語



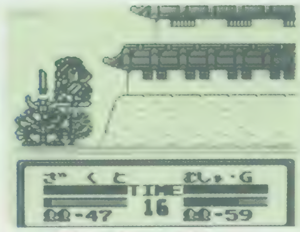


2人で対戦プレイが可能の戦国シミュレーション。戦闘システムはアクションと、ファミコンの「SDガンダム2」を継承。完成度の高いGBソフトだ！

ゲームデータ				
	発売日	1990年3月24日発売	メーカー名	バンダイ
	価格	3500円(税込)	容量	1M(対戦型)
	ジャンル	シミュレーション	セーブ	―――

頑駄無軍と殺駆頭軍が激突！

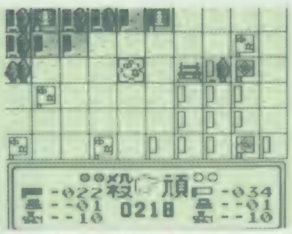
武者MSの能力・地形・敵の出現などを考えて、戦略をねろう。アクションバトルを制して戦国の覇者を目指せ！



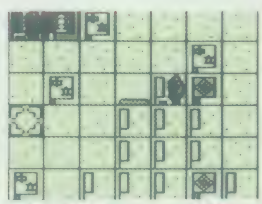
○この戦国を制して覇者になるには長く、つらい戦いが待っている

領地を増やし築城

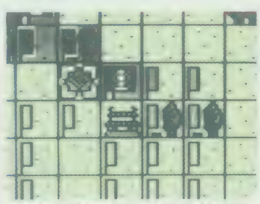
武者を移動させると旗が立つ。この旗の立っているのが領地だ。領地が増えると城が建てられる。城は体力を回復するので、とても重要だぞ。



○旗を立てて領地を増やそう。領地を増やすと、城が建てられるぞ！



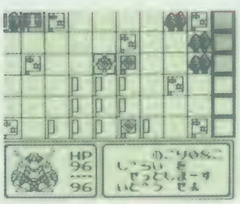
○城を築城している。完成するまで、3日かかるぞ。ああ、早く城よ建て！



○城が完成した。城に守りの兵を入れておかないと、敵が入ってしまい、城がなくなる

地雷で敵を爆破せよ

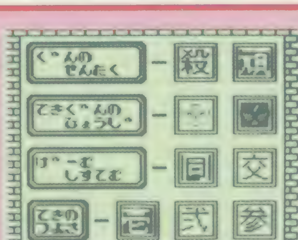
引っかかってしまうとHPが半分になってしまう計略が、地雷だ。敵が来そうな所に地雷を敷設しよう。上手に使うと、とても便利な武器になる。



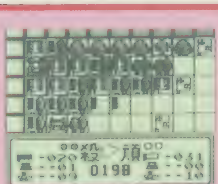
○ここに地雷を配置した。敵が引っかかると、HPを半分にする、すごい計略だ！

モードの種類

対戦モードか、1人用モードかを選んで、マップを選び終わったら、ゲームモードを選ぼう。頑駄無軍で戦うか殺駆頭軍で戦うのかを選択し、索敵モードかを選ぶ。1人用でプレイする場合は、リアルタイムかどうかを選んだり、敵の強さを選んだりする。索敵リアルタイムを選ぶと楽しいぞ。



○索敵モードでゲームをすると、スリル満点！



○リアルタイムで進行させると敵は強いぞ！

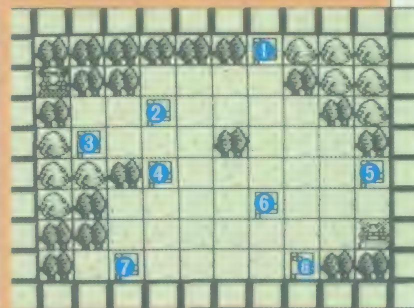
表MAP 1 ながしのの、たたかい!

最初のマップなので、全体的にマップの広さは小さめ。まずはゲームに慣れるためのマップ。中立軍には強い武者がいないので、引きぬかれてもあまり気にしなくてもいい。頑駄無城の守りを固めて、ゆっくりと1人ずつ武者をやっつけていこう。

頑駄無軍
しょう・G
むしゃ・G
ぜいだ・G
まぁくつぅ・G

殺駆頭軍
ざくと
こざく
こんざく
しんざく

中立軍
①どむ
②げるぐぐ
③ぎゃん
④R・じゃじゃ
⑤めたす
⑥でぃじぇ
⑦りっくでぃあす
⑧り・がずぃ



表MAP 2 どとうの、しんげき!

中央の中立軍に早く着くのが、ポイントになるマップ。この中立軍には、超強力な、さざびぃやさいこがいるぞ。

さざびぃなどはカリスマが高いので、引き抜くのは難しいぞ。

中立軍	
①じお	
②さいこ	
③じおんぐ	
④さざびぃ	
⑤やくとどぅが	
⑥α・あじいる	
⑦ずごっぐ	⑩きゅべれい
⑧かぷぅる	⑪ひゃっきまる
⑨はんぶらび	⑫ひゃくしき

頑駄無軍
しょう・G
むしゃ・G
ぜいだ・G
まあくつぅ・G

殺駆頭軍
ざくと
こざく
こんざく
しんざく



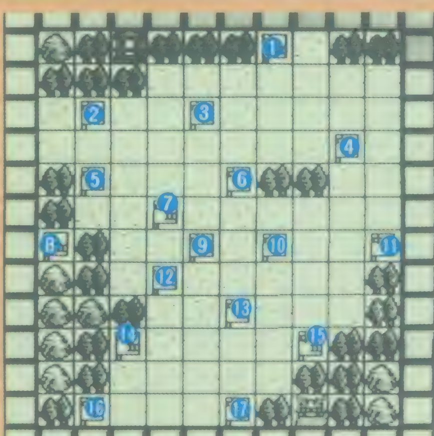
表MAP 3 しとう、かわなかじま!

ゲームの序盤では、中立軍との交渉に専念しよう。このマップの中立軍は強者が多くいる。

交渉に失敗したら、中立軍の前に地雷をしかけよう。敵が引っかかるぞ。

頑駄無軍	殺駆頭軍
しょう・G	ざくと
むしゃ・G	こざく
ぜいだ・G	こんざく
まぁくつぅ・G	しんざく
にう・G	むしゃどむ
だぶる・Z	
かげだぶる	

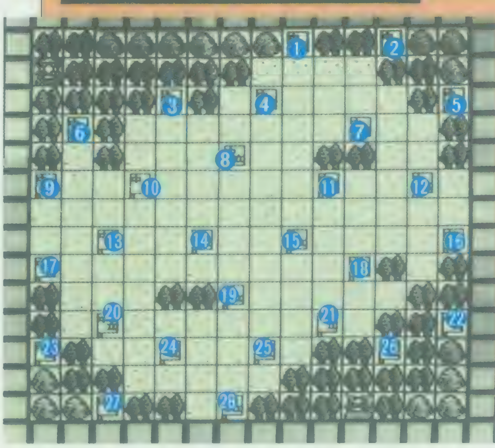
中立軍	
①じお	⑩はんま・はんま
②さいこ	⑪じぇがん
③ばうんど・D	⑫めたす
④ぎらどぅが	⑬でぃじぇ
⑤ばぁざむ	⑭りっくでぃあす
⑥あっしまあ	⑮り・がずぃ
⑦まらさい	⑯ひゃっきまる
⑧がざでぃ	⑰ひゃくしき
⑨ばらす・あてね	



表MAP 4 けっせん、せきがはら!

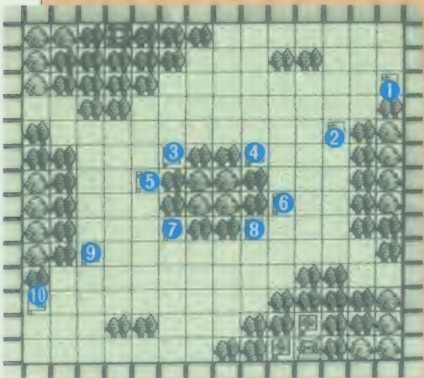
28体もの中立軍が登場するマップ。本城の近くにいる中立軍は、その軍との相性がいい。近くにいる中立軍を仲間に入れよう。

マップ中央は平地になっているので、野戦が得意な武者を出して戦おう。本城の守りは、刀を持つ武者にやらせよう。



頑駄無軍		殺駆頭軍	
しょう・G	にう・G	ざくと	むしゃどむ
むしゃ・G	だぶる・Z	こざく	さいこ
ぜいだ・G	かげだぶる	こんざく	じお
まぁくつぅ・G		しんざく	

中立軍			
①どむ	⑧じおんぐ	⑮かぷぅる	㉒じぇがん
②げるぐぐ	⑨ばぁざむ	⑯はんぶらび	㉓めたす
③ぎゃん	⑩あっしまぁ	⑰まらさい	㉔でぃじぇ
④R・じゃじゃ	⑪さざびぃ	⑱がざでぃ	㉕りっくでぃあす
⑤ばうんど・D	⑫やくとどぅが	⑲ばらす・あてね	㉖り・がずぃ
⑥くぃんまんさ	⑬α・あじいる	⑳はんま・はんま	㉗ひゃっきまる
⑦ぎらどぅが	⑭ずごっぐ	㉑きゅべれい	㉘ひゃくしき



攻略ポイント1

交渉で中立軍や敵軍を仲間にする時はカリスマが重要な要素になる。

カリスマが高い武者で、カリスマの低い武者に交渉するのが基本だ。

ただし、カリスマが低い武者を引き抜いても、また、敵の武者に引き抜かれてしまう可能性が高い。

表MAP 5
げきせんの、はしゃ!

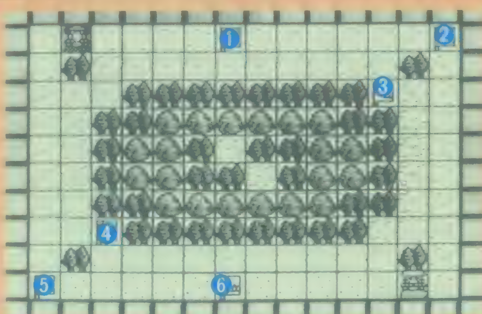
42体、すべての武者MSが登場するマップ。両軍とも、かなりの数の武者MSが本城に待機している。

ちょうど川の中あたりが、戦闘のポイントになるので、水中戦のウデをみがこう。

中立軍	
①R・じゃじゃ	⑥かぶぅる
②じおんぐ	⑦はんぶらび
③ばぁざむ	⑧まらさい
④あっしまあ	⑨がざでぃ
⑤ずごっぐ	⑩ぱらす・あてね

頑駄無軍	
しょう・G	ひゃっきまる
むしゃ・G	り・がずぃ
ぜいだ・G	りっくでぃあす
まぁくつぅ・G	でぃじぇ
にう・G	めたす
だぶる・Z	じぇがん
かげだぶる	きゅべれい
ひゃくしき	はんま・はんま

殺駆頭軍	
ざくと	ぎらどぅが
こざく	くいん・まんさ
こんざく	ばうんど・D
しんざく	さいこ
むしゃどむ	じお
α・あじいる	ぎゃん
やくとどぅが	げるぐぐ
さざびぃ	どむ



攻略ポイント2

交渉は、カリスマが関係しているが、そのほかに武者にも性格があり、武者どうしの性格が合えば、カリスマが低い武者でも引き抜く事ができるぞ。研究して相性をおぼえよう！アニメを参考にしよう。

頑駄無軍	殺駆頭軍
しょう・G	ざくと
むしゃ・G	こざく
ぜいだ・G	こんざく
まぁくつぅ・G	しんざく
にう・G	くいん・まんさ
だぶる・Z	じお
さいこ	

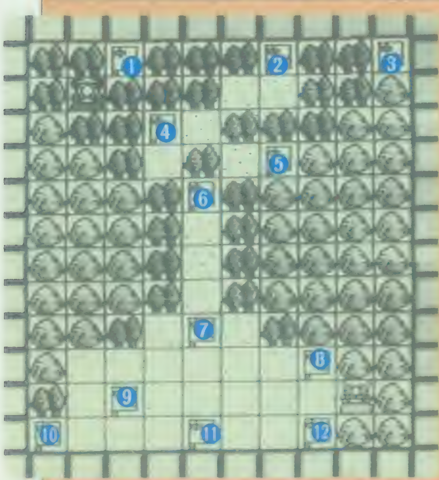
中立軍
①どむ
②げるぐぐ
③ぎゃん
④がざでぃ
⑤じぇがん
⑥めたす

裏MAP 1
うらぎりのがんだむ

マップ中央が山で囲まれている。山の中に入ることができないので、外側のリング型の地形で行動しよう。

簡単な攻め方は、外側の平地部分をカリスマの高い武者を出して、中立軍を引き抜こう。刀を持っている武者は、森の中を進軍させると、有利に戦闘が展開できる。

このマップのポイントは、左回りで攻めるか、右回りで攻めるかだ。中立軍を目指して進軍させよう。しかし、敵が逆の方向から攻めて来る場合も想定して、必ず本城を守るために、強い武者MSを1体は本城に残しておこう。頑駄無軍は、さいこは引き抜かれやすいので、出さないほうがいい。



頑駄無軍	殺駆頭軍
しょう・G	ざくと

中立軍	
①しんざく	⑦りっくでぃあす
②こんざく	⑧ひゃくしき
③こざく	⑨だぶる・Z
④じお	⑩まぁくつぅ・G
⑤くいん・まんさ	⑪ぜいだ・G
⑥きゅべれい	⑫むしゃ・G

攻略ポイント3

バトルでは、刀と銃の2種類が使える。敵をマップのはしに追い込み、刀で攻撃しよう。うまくいけば、敵がハマって反撃できなくなってしまう。

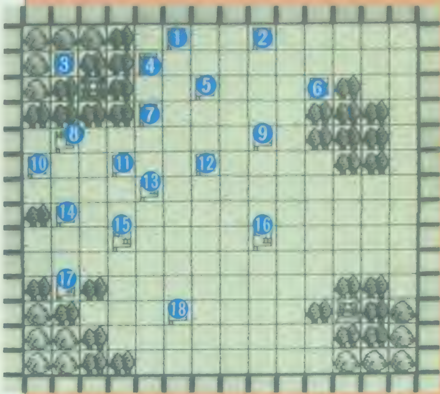
裏MAP 2
せいはの、みち！

マップ中央が、進入不可能な山によってくびれた形になっているマップ。

両軍ともに、将頑駄無と殺駆頭だけが本城にいる。あとの武者MSはすべて中立軍になっている。本城に近い中立軍は、すべて相性が合いやすいので、どんどん交渉しよう。中立軍がすべていなくなったなら、強い武者MSから外に出していき、中央に素早く前線を作ろう。前線を作ったら、軍団で進軍しよう。敵がどんどん進軍してきても、軍団でけちらしてしまおう。

SD戦国伝国盗り物語

裏MAP 3 なんかいの、ことう！



中立軍	
①どむ	⑩あっしまあ
②げるぐぐ	⑪さざびぃ
③ぎゃん	⑫やくとどぅが
④R・じゃじゃ	⑬α・あじぃる
⑤ばうんど・D	⑭ずごっぐ
⑥くいん・まんさ	⑮かぷぅる
⑦ぎらどぅが	⑯はんぷらび
⑧じおんぐ	⑰まらさい
⑨ばぁざむ	⑱がざでぃ

頑駄無軍	
しょう・G	り・がずぃ
むしゃ・G	りっくでぃあす
ぜいだ・G	でぃじぇ
まぁくつぅ・G	めたす
にう・G	じぇがん
だぶる・Z	きゅべれい
かげだぶる	はんま・はんま
ひゃくしき	ぱらす・あてね
ひゃっきまる	

殺駆頭軍	
ざくと	むしゃどむ
こざく	さいこ
こんざく	じお
しんざく	

マップの半分以上が水という特殊なマップ。表を見てもらうとわかるが、殺駆頭軍の方が、圧倒的に武者MSが少ない。しかし、中立軍のほとんどが、殺駆頭軍と相性がいい武者MS。

序盤戦は水中戦がメインになる。このマップは領地を増やしても、城を建てる場所が少ないので、城を建てるときは、場所を慎重に選ぼう。

頑駄無軍を選んだ人は、殺駆頭軍が中立軍と交渉して、あまり数を増やさないうちに、どんどん進軍しよう。

殺駆頭軍を選んだ人は、ゆっくりと中立軍を引き抜いていこう。特に、さざびぃは絶対に仲間に入れよう。

裏MAP 4 つわものたち！



攻略ポイント4

戦闘に入る前に、地図上で敵をとりかこんでしまえ。1人の敵に対して、何体もの武者で攻撃することも可能だ！

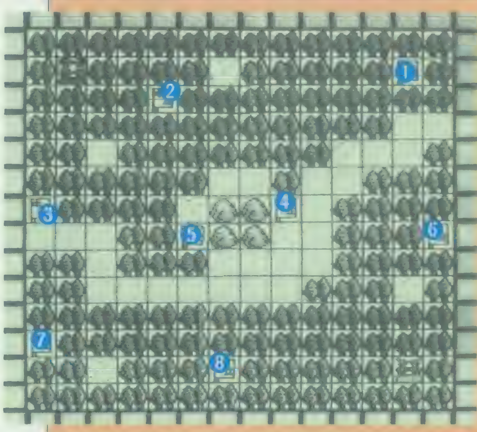
中立軍	
①どむ	⑧はんぷらび
②げるぐぐ	⑨がざでぃ
③ぎゃん	⑩ぱらす・あてね
④じおんぐ	⑪はんま・はんま
⑤α・あじぃる	⑫じぇがん
⑥ずごっぐ	⑬めたす
⑦かぷぅる	⑭でぃじぇ

頑駄無軍	殺駆頭軍
ひゃくしき	ぎらどぅが
ひゃっきまる	くいん・まんさ
り・がずぃ	ばうんど・D
きゅべれい	じお

かなり小さいマップ。中立軍が14体もいる。メインキャラの頑駄無たちや、殺駆頭たちが入っていない。武者MSの性能も伯仲しているので、混戦になることは必至。

このシナリオで勝つためには、1体のMSに攻撃をしたら、息の根を止めるまで攻撃すること。バトルモードでのテクニックを磨こう。このシナリオは、操作テクニックがものをいうぞ。

裏MAP 5 みつりんの、ゆうしゃ！



中立軍	
①じお	⑤α・あじぃる
②さいこ	⑥きゅべれい
③くいん・まんさ	⑦ひゃっきまる
④さざびぃ	⑧ひゃくしき

頑駄無軍	殺駆頭軍
しょう・G	ざくと
むしゃ・G	こざく
ぜいだ・G	こんざく
まぁくつぅ・G	しんざく
にう・G	むしゃどむ
だぶる・Z	かぷぅる
かげだぶる	ずごっぐ
り・がずぃ	やくとどぅが
りっくでぃあす	あっしまあ
でぃじぇ	ばぁざむ
めたす	じおんぐ
じぇがん	ぎらどぅが
はんま・はんま	ばうんど・D
ぱらす・あてね	R・じゃじゃ
がざでぃ	ぎゃん
まらさい	げるぐぐ
はんぷらび	どむ

全武者MSが登場するマップ。地形は林がほとんどなので、刀を持った武者MSが有利に戦闘を展開できる。

中立軍の数は少ないが、全員、強力な武者MSだ。中立軍との間がかなりあるので、仲間にするのは時間がかかる。

両軍ともに武者MSの数は多いが、弱い武者は出すだけムダなので、強い軍団を作り進軍させよう。

両軍の本城の近くに平地がポツンとあるので、そこに城を建てよう。その城を基本に動こう。弱い武者MSは引き抜かれてしまうので、出さないように。

特報

スーパーファミコン版のSD外伝！

SDガンダム外伝

ナイトガンダム物語　大いなる遺産





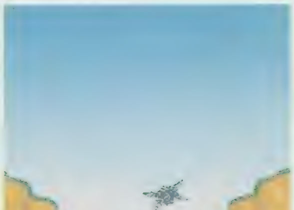
SD外伝の騎士ガンダムのストーリーを1本にまとめたRPG！　今回は冒頭のストーリーを紹介するぞ。騎士ガンダムの旅立ちだ！

スーパーファミコン			
発売日	1991年11月発売予定	メーカー名	エンジェル
価格	9500円（税別）	容量	8M+64KRAM
ジャンル	ロールプレイング	セーブ	バッテリーバックアップ

ラクロアに平和をとりもどせ！

SD外伝のⅠ～Ⅳまで、騎士ガンダムが活躍するストーリーを1本にまとめたのが、『SDガンダム外伝 大いなる遺産』だ。5人のガンダムがスダ・ドアカ・ワールドを守るために戦う雄姿も最後？





●オープニング、山の向こうから何か青いものが飛んでくる…

●大きくダイブしながら拡大して迫ってくる。バーサル騎士！

5人のガンダムが…





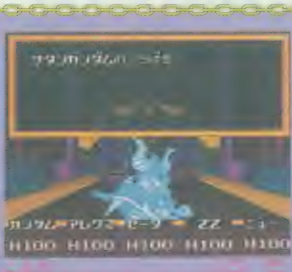


●●背中のウイングを広げ、大空からゆっくり降下する

●剣と電磁スピアを持ったバーサル騎士。下からストーリーが…

冒険の目的は打倒サタンガンダム

ゲーム中、宿敵として現れるのが、魔王サタンガンダム。もとは、騎士ガンダムと同一のMSだったらしいが…。



●[illegible]



●[illegible]



●[illegible]

冒険の始まりはラクロア城から

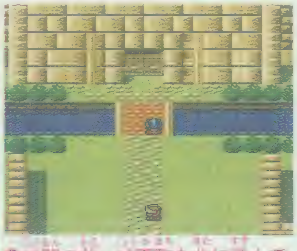
ゲームのスタートは外伝Iの「ラクロアの勇者」のエピソード。騎士ガンダムがラクロア城の近くで、ラクロア国を治めるレビル王の1人娘、フラウ姫をジオン族から救けたところから始まる。

ラクロア城のグラフィックもファミコンよりもキレイに。



○ラクロア城。この城のマークに城下町と城がある


○中に入ると、城下町の入口に…。町も城壁にかこまれている…


○城門の前。城下町を北に進んでいくとココに。衛兵がいるぞ

レビル王の間

城の2階には、レビル王とフラウ姫のいる部屋がある。レビル王、そしてフラウ姫と話をしたら、いよいよ本編の始まりだ。フラウ姫は騎士ガンダムに指輪をくれる。ファミコン版『ナイトガンダム物語』では、イキナリさらわれてしまったけど…。

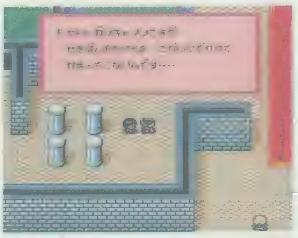

○フラウ姫から指輪をもらう。左に座っているのはレビル王

ガンキャノンを探せ

城の中で、ユニオンの戦士、ガンキャノンが石板を探しにいったまま行方不明になったとの情報が…どこへ消えた？


○ラクロア城内。ここでジオン族などの情報を聞いとかないと…


○城の中庭には、お花畑に池が…。これはフラウ姫の趣味かな？


○城の衛兵からガンキャノンの話を…。仲間にすれば心強い

うれしい新システムも…

ファミコン版の前作では、マーカーペンや保険など、役に立つシステムがいっぱいあったけど、今回も負けてはいないのだ。新システムのうち、いくつかを紹介してみよう。

かじやテム

今回は、武器屋や道具屋のほかに、鍛冶屋が登場。店の中には、ちょっとアブナイ鍛冶屋のテムがいる。ここで、武器を修理に出してみると、意外なことが起こるぞ。

新魔法？

カードダスのキャラを召喚できる。でも、魔法がないと、カードを集めてもムダ？

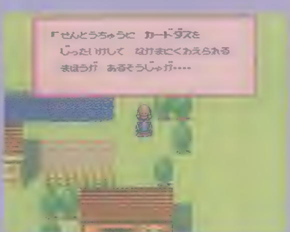

○店のスミにフードをかぶった男の姿が…。でもちょっと暗そう

腕は確か？


○武器は壊れていないけど…。修理を頼むと意外な事が起きる


○ファミコン版と同様、今回もカードダスは役に立つのだ！


○[illegible]さん。[illegible]ている モノ知[illegible]


○耳よりな話を…。魔法がないとカードダスも活用できないのだ

城下町で冒険の準備を

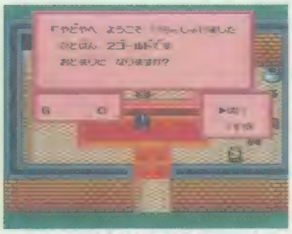
冒険に出る前にラクロアの城下町で装備を整えよう。町の中にある店は、それぞれ看板に特徴があるぞ。最初に持っているお金は有効に使おう。また、人の話をしっかり聞いておかないとダメだ。

宿屋

体力を完全回復。同時に、データをセーブする重要な建物。ファミコン版は保険のシステムがあったけど、スーパーファミコンではどうなる?



○宿屋の外観はこんな感じ。2階建ての小ぎれいな建物だ。中には宿泊客も…



○ラクロア城下町の宿屋。1人では2ゴールド。初めは安い!

酒場

ユニオンの戦士たちが集まってくる酒場だ。ここでパーティに加えたいキャラに話しかけると仲間になってくれる。1Fと地下室があるぞ。



○酒場。いかにもって感じの建物。ここで仲間との出会いと別れがあるのだ



○宿屋の1F。カウンターで飲んでいるキャラもいる。お酒も飲めるのかな?



○地下室もある。黙々と飲んでいるキャラに声をかけると仲間になるのだ

道具屋

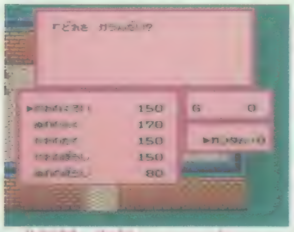
道具屋の中には、アイテムが買えるほか、カードダスの自販機が置いてある。1回20ゴールドで引けるぞ。



○カウンターの右の機械がカードダスの自販機。1回20ゴールド!

防具屋

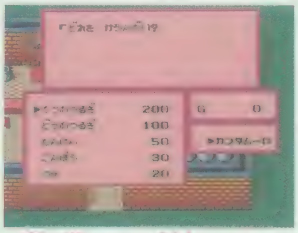
ヨロイや盾、兜など防御用のアイテムを売っている。最初は簡素なものしか売っていない。仲間が増えたらここに立ち寄って防具を買おう。



○比較的、軽装のものを売っている。値段もあまり高くないが…

武器屋

剣や杖など、攻撃用のアイテムを売っている。剣の看板が目印。専用の武器などもあるので買うときは注意。



○鉄の剣ぐらいは騎士ガンダムに持たせておきたい

復活の館

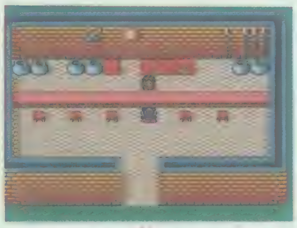
戦闘で死んだユニオンの仲間を復活してくれる。床の魔方陣と宝玉(オーブ)が神秘的だ。復活の際には、ビジュアル面で期待できる?



○なかなか神秘的な雰囲気。床には魔方陣があるぞ

あずかり所

パーティのキャラのいらないアイテムを預けておくことができる。どこのあずかり所でも引き出すことができる。



○カウンターの後ろにいろいろな品がある。1個につき1ゴールド

ジム・ヘンソンの家

ジム・ヘンソンが苦労の末、持つことのできたマイホーム。家族3人にペットのポールが住んでいる。

うれしそうだけど…



○SD外伝の小市民キャラ、ジム・ヘンソン一家。つましく暮らす

SD外伝

SDガンダム外伝

手がかりを求めルウムの村へ

ラクロアの南にある小さな村。ここでは、行方不明になったガンキャノンや石板の洞くつについての情報が聞ける。ラクロアからは近いので、レベルアップにもいいぞ。





◯ルウムの村はあまり大きくない。最初にこの村を訪れるのだ／

◯フィールドに村のマーク。ここがルウムの村だ

◯ラクロア城を出て南へ…。林を通ってさらに下へ

手がかりを発見

ルウムの村の民家で、ガンキャノンらしき戦士が北にある洞くつに向かったという情報を聞く。話を聞いたら装備を整え、洞くつへGOだ／

ラクロアの戦士？





◯◯村の民家の中で、こんな話を。ガンキャノンのことか？

石板の洞くつへ突入！

ラクロア城の北にある石板の洞くつへ…。情報通りなら、ここで、ガンキャノンともう1人の騎士に会えるハズ？

洞くつの中は…

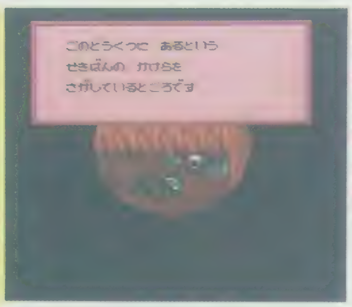
洞くつの中に入ると、キャラの周囲以外はスポット処理で真っ暗になる。何か明かりになるアイテムが必要かも。敵もカタイやつが出るぞ。



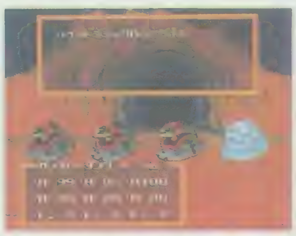

◯北の山のふもとにポッカリと穴が見える。ここが洞くつの入口だ

◯ルウムの村でこんな忠告を…。道具屋にも寄っておこう

ガンキャノン発見



◯ガンキャノン発見／ 石板のかけらを探して迷ったのか？



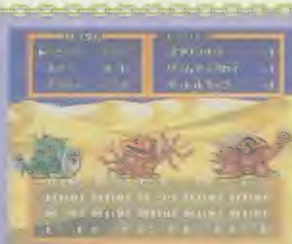

◯バウンドミミックも…。ちょっとカタくてやっかいなヤツだ

◯中に入るとスポット処理に。暗くて迷子になる／

最強の5人は…

ゲームが進んでいくと、最終的には「SD外伝IV」光の騎士」のエピソード通り、5人のガンダムが集結する／





◯5人のガンダムが…

◯…

◯…

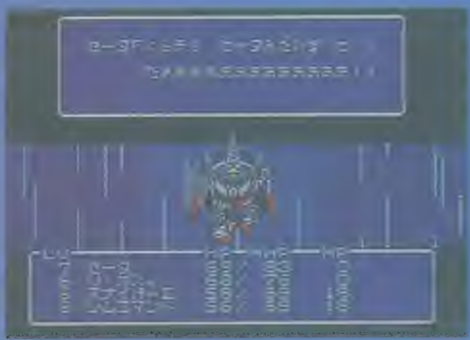
特報

パワーアップしたシステムに注目!

ナイトガンダム物語2

SD外伝 光の騎士





ナイトガンダム物語の第2弾は、カードダスのSDガンダム外伝第3章と4章をメインに展開。アルガス騎士団とムンゾ帝国の激しい戦いが今、始まる。

ファミコン			
発売日	1991年10月発売予定	メーカー名	バンダイ
価格	8200円(税別)	容量	4M+64KRAM
ジャンル	ロールプレイング	セーブ	ICバックアップ

物語の舞台はアルガス王国

90年の8月に発売されたファミコンの『ナイトガンダム物語』の続編が『ナイトガンダム物語2』だ。カードダスのSD外伝ⅢとⅣをもとにして、シナリオが作られている。

スダ・ドアカ・ワールドのノア地方にあるアルガス王国。ジオンに操られるムンゾ帝国と戦いを繰り広げていたが、アルガス騎士団の長、騎士アレックスが敵にとらえられたことから、力の均衡が…。



○栄えるノア地方、アルガス王国でジオンのあやしい動きが



○あのジークジオンの乱との戦いから時が過ぎ、再び嵐が…

騎士アレックス



○アルガス騎士団の長。ジオンと互角に戦う力をもつ…



○隊長のいなくなった騎士団はまとまりを欠き、劣勢に…



○アルガス騎士団の長、騎士アレックスがジオンに捕まってしまう

ストーリーは章立て

ストーリーはいくつかの章で分けられ、最初は騎馬隊、戦士隊、法術隊の順に主役チームが変わる。最後は協力してジオンの3魔団と戦うぞ。



○草原が舞台。前作と同じく、草花がヒョコヒョコ動くのだ



○第1章は騎馬隊の活躍を描く。剣士ゼータがアイキャッチ



○前作はあらすじシステムでストーリーを紹介したが…

戦闘は新たなシステムが追加

戦闘システムはコマンド入力のタイプだが、「さくせん」コマンドなど、前作で採用されたシステムに加え、キャラクタ性を生かした「必殺技」など新しい戦闘システムも追加。また、敵と味方全てのキャラに属性が設定、力→技→魔法→力の関係など戦略性も。

"さくせん"コマンド

前作の「まわりこみ」コマンドはなくなったが、各キャラに属性の設定などがついたため、戦闘中に敵の属性を調べる「しらべる」が新しく加わった。他は前作とほぼ同じ。



○4つのコマンドが表示。この中から最適なコマンドを選ぶのだ！

■いっせい

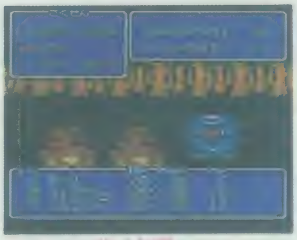
パーティの仲間全員で敵1体に対し、いっせいに攻撃を仕掛ける。敵が1体だけのときなどはコレを選ぶと楽。キャラのセリフが入るぞ。



○隊長の剣士ゼータの号令のもと、騎馬隊の団結を見せる！

■ぶんさん

戦闘1ターンに限り、戦う相手をコンピュータが勝手に選択、勝手に戦ってくれる。楽勝で勝てるような敵の場合、このコマンドを使っていこう。



○それぞれ各個攻撃。バラバラに敵を叩く。力の差があるときに

必殺技を決めろ

ガンダムキャラなどに用意された特殊攻撃のコマンド。強烈な技を出せるが、HPが減ってしまう。両刃の刀のようなコマンドだ。カッコイイビジュアルも挿入される。



○HPを消費。「ゼータみだれすいせい」の場合は24HPを使う



○まず、わざのコマンドを選択。コレが出たらイケ！



○必殺技が決まると大ダメージを与えることができるのだ！

命を削る！



○でも、あまり必殺技を使いすぎるとHPがガタガタに減るのだ



○剣士ゼータの手の先から、剣が消えた。するどい振りだ！



○一閃の気合いで、愛刀を抜し、モンスターをなます斬りだ！



○コマンドを決定！ 剣士ゼータのガンダム剣法がいくぜっ！

キャンプで回復

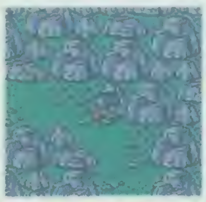
フィールド上なら、どこでもHPの回復ができるコマンド。必殺技を多用したときなど、コレでHPを回復できる。ただし、キャンプ中に敵の襲撃を受けることもある。



○寝ているところにモンスターの奇襲が…これはピーンチ！



○林でももちろん可能。キャンプの使い方は、しっかりと覚えよう



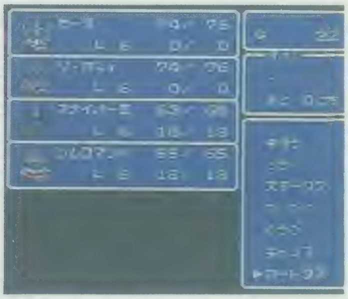
○フィールドならどこでもキャンプが可能。HPだけなら回復

第一章は騎馬隊が活躍！

ゲームの最初の章は、剣士ゼータ率いる騎馬隊の活躍を描く。ムンゾ帝国に手を貸す、ジオン3魔団の1人で技の属性を持つ騎士バウの配下、剣士ゲルググとの戦いとなる。ムンゾ帝国の西のとりでの近くにあるテキサスの町からスタート。騎馬隊出陣だ！

メンバーは4人

ゲームスタート時の騎馬隊メンバーは剣士ゼータ、リ・ガズィ、スナイパーII、ジムコマンドの4人だ。途中で仲間を加え、1つのパーティは最大6人までだ。



○騎馬隊の先頭は剣士ゼータ。以下、3人のキャラが表示

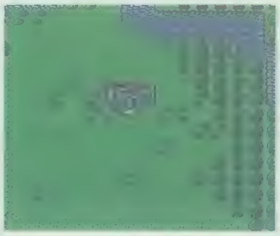


○フィールドMAP上では先頭のキャラのみ表示。キャラも3×3と大きい

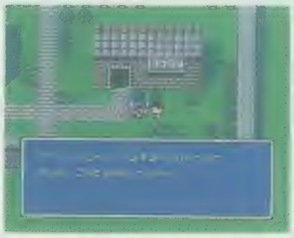
剣士ゼータ	リ・ガズィ	スナイパーII	ジムコマンド
			
○[illegible]	○[illegible]	○[illegible]	○[illegible]

テキサスの町

テキサスの町の人々は、ムンゾ帝国の騎士バウの率いる騎馬隊の影におびえている。ジオンの3魔団と配下たちは、暴れ回っているようだが…。



○テキサスの町。人々はジオンの脅威におびえて暮らしている



○ジオン族の悪だくみで、橋を壊されて東へ行けなくなっている

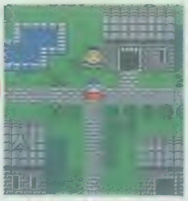


○店や建物も前作とは変わった感じ。SHOPにまとめて店が集中

名馬を探す？



○3魔団の1人騎士バウの配下、剣士ゲルググは名馬を所望中？



○民家の中で人に話を聞いてみると、ジオンの情報が…



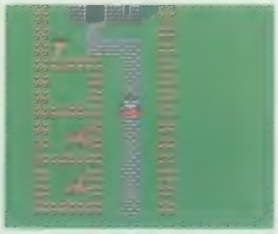
○店の品物を下取りで、差額分で入手。操作性もアップした



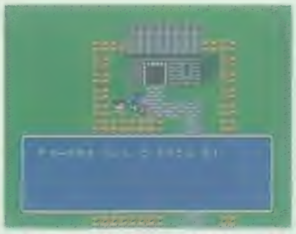
○「ナイトガンダム物語2」では下取りのシステムも加わった

うまごや

テキサスの町から西に行くと、駿馬を育てることで有名な馬小屋がある。アーガマというすばらしい名馬がここにいるらしいのだが…。



○テキサスから西に進んでいくと、小さな一軒家が見える



○馬小屋の柵の中には何頭かの馬が…でもこの少年、何か勘違いを



○少年の飼っていた馬は名馬アーガマ。ジオンが嫌で逃がしたのだ

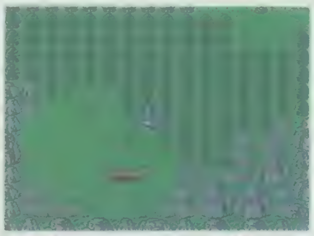
SD外伝
ナイトガンダム物語2

アーガマの洞くつ

名馬アーガマがジオンの剣士ゲルググに献上されるのを嫌って逃げ込んだのが、この洞くつ。洞くつでは、逃げ込んだアーガマを探すためか、ジオンのモンスターやMSも数多く入りこんでいる。今回はダンジョンの中で印をつけるマーカーペンはあるかな?



○地面にポッカリと大穴。前作より穴が大きいような気が…



○名馬アーガマはジオンを嫌って、洞くつの中に逃げこんだ！

洞くつの中は…



○あるアイテムを持っていると、アーガマを連れて帰ることが…



○洞くつの中には宝箱も…。名馬アーガマはどこにいる?



○洞くつの中では、イヤな敵キャラがウヨウヨ出てくるのだ



○前作では、マーカーペンなど、かなり便利だったけど今回は?

いろいろなカードバトルが…

前作のカードダスはコンピュータとしか戦えなかったが、今回は友達同士で、お互いにカードを選んでの2人プレイなど、カードバトルだけでもかなり遊べるぞ。



○剣士ゲルググのカード。敵の場合、イヤなヤツだけど、カードダスで使うときは頼もしい?



○まずは自販機でカードを引く。良いカードが欲しいけど…

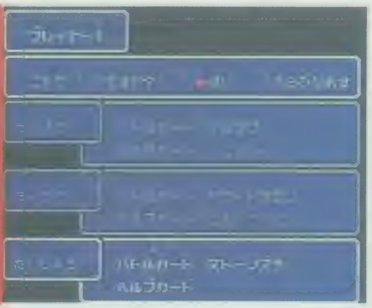


○VSモードなど、いろいろなモードが設定されているのだ

5対5の対決！

5対5のバトルでは、カードダスを5枚引いて、先鋒、中堅、大将戦の3つのバトルに振り分けて対決する。3つのバトルの結果でトータルの勝ち負けが決まる。ニギヤカなバトルが楽しめる。

これで勝負だ！





○○5枚のカードを引き、それぞれ順番を決める。これも戦略だ



○戦闘終了。次のバトルでは、お前には負けないぜっ！



○ヘンなセリフをバトル中に話してくる。ギャグも連発！



○キャラのカードとヘルプカードを1枚ずつ使えるのだ



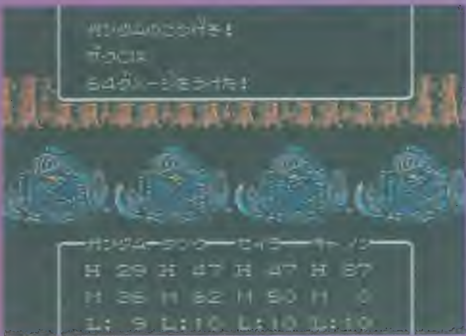
○戦闘開始！ 今回はちょっとアクションが加わって動きがついた

ラクロアの平和を守るため戦う！

攻略 ナイトガンダム物語

SDガンダム外伝





カードダスのSDガンダム外伝、第1章と2章がファミコン化。「さくせん」コマンドやカードバトルなど、ユニークなシステムを持つRPGなのだ！

ファミコン			
発売日	1990年8月11日発売	メーカー名	バンダイ
価格	6800円(税別)	容量	2M
ジャンル	ロールプレイング	セーブ	ICバックアップ

カードダスの世界をFC上で再現

カードダスの『ラクロアの勇者』と『伝説の巨人』のストーリーをファミコンで再現したのがこのゲームだ。

フラウ姫を救え！

魔王サタンガンダムにさらわれたラクロア国のフラウ姫を捜し出し、ユニオンの戦士たちとともに、ジオン族を壊滅させるのが主人公・騎士ガンダムの目的だ。



細かいイベントが多いのが特長だ



さらわれたフラウ姫を救出するぞ



[illegible]

ラクロア一と言われた勇者 騎士ガンダム

新しいゲームシステム

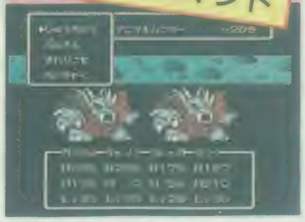
このゲームはかなり長丁場の戦いとなるため、便利なシステムが用意されている。とくに戦闘時はさくせんと助っ人システムが欠かせない。

助っ人とシステム



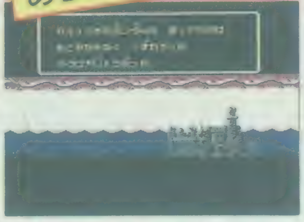
危ない時に加勢してくれるよ

さくせんコマンド



指令を出せばあとはおまかせだ

あらすじシステム



今までのあらすじを紹介する？

ラクロア城から一気に攻略だっ!!

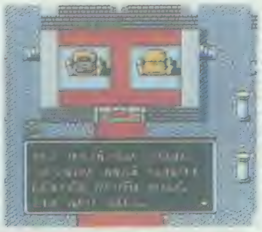
このゲームは細かいイベントがけっこう多い。町の人の話などはしっかりと聞いておかないと大変なことになる。ゲーム序盤のラクロアの城から中盤までそのポイントを押さえつつ解説していくぞ。

ラクロア城から出発

ラクロア城ではレビル王と話をして、おともにガンキャノンとガンタンクをしたがえたら城にいる兵士に話しかけて500ゴールドを手にいれよう。これで準備完了だ。

セントーの町で戦闘準備

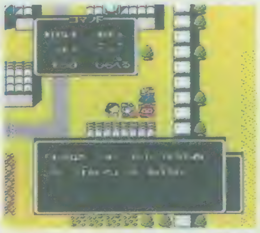
セントーの町はラクロア城のすぐ近くにある。町に入ったら町の人全てと話をして情報収集だ。それから、騎士ガンダムの武器や防具を整えよう。ガンキャノンやガンタンクの装備はあとまわし。2人はセントーの町を出るといなくなってしまうぞ。装備を整えたら、経験値を稼ぎに町のまわりをうろうろしてみよう。レベル3ぐらいになったらザーンの村に向かうのだ。



○ガンキャノンとガンタンクが仲間になってくれるのだ



○500ゴールドをここでしっかりもらっておこう。大切だ



○親切なセントーの町の人々はアイテムをくれたりもする



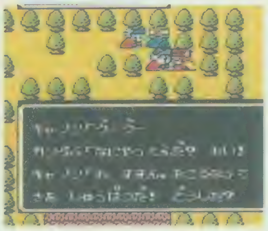
○え？なんで2人ともいなくなっちゃうの？さみしいよー

アムロとの出会い

ザーンの村に向かう途中でアムロに遭遇。彼に戦闘で勝つとガンタンクもパーティに戻ってくる。ザーンの村では、カードダスでバトルを挑んでくるやつがいるので、軽くやっつけてしまおう。



○カードダスでバトル。そんなに強くないから安心してね



○寝ぼけているガンキャノンを起こしてさらなる冒険へ

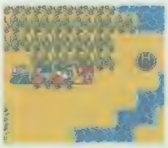
アムロが仲間に！



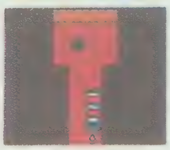
○アムロはザーンの村に行く途中に現れる。心強い味方だ

石板のかけらを入手

ザーンの村で聞きつけた石板の洞窟に行ってみると、へんなスライムがいる。話しかけてみよう。この洞窟の宝箱の中には石板のかけらが入っている。探しておくべし。



○石板の洞窟を探検に行くのだ



○バウンドドックは宝箱だぞ



○このスライムアッザムにはぜひとも話しかけておこうね

石板のかけら発見



○宝箱を開けると、石板のかけらが出てきた。ラッキー!!

岬の家の老人

石板の洞窟を出たら、岬の家に住む老人と話し、勇者の涙というアイテムを持って洞窟にもう一度行ってみよう。



○岬の家はココ。さっそく中に入ってみるべし



○アイテムをもらったらまた石板の洞窟に戻るのだ



○実はスライムアッザムはモンスターではなかった

セイラが仲間に！



○スライムアッザムの本当の姿は女騎士セイラだ。5人目の仲間だ

オーガスタの町で補給する

ザーンの村の北にあるオーガスタの町は盗賊の町。次なる戦いに向け装備を整えろ。町の人の話を注意深く聞いておくとこの後いいことが…。

カードダスバトルには積極的に参加しよう。ごほうびがある





町にいる人の言葉はもらさず聞いておこう



ヘンなヤツもいる。騎士シャアとはいったい何者なのだろうか?

ランバ・ラルとの死闘

オーガスタの町で聞いた話によると、ギャロップの塔には伝説の盾が眠っているらしい。しかし、入口で強敵、騎士ランバ・ラルと出くわすことになる。ここで、セイラを連れてきていれば戦闘を回避できるのだ。

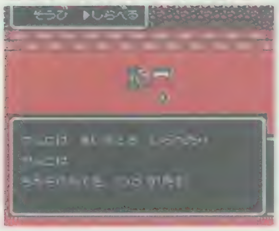
塔の入口にいるランバ・ラル。かなり手強いぞ





ランバ・ラルとの戦闘をするかしないかは選択しだい

三種の神器のひとつ、力の盾を手に入れることができた



力の盾を探し出せ

ギャロップの塔で見つけた力の盾は塔を出ると黒い3連星に奪われてしまう。ジムスナイパーカスタムに後を追ってもらううちにハッテの村へ。村の長老の頼みを聞いたらオデッサの町へ向かえ!



せっかくの力の盾を簡単に奪われてしまった

村長の娘をさがせ!!

村長の悩みごとを解決することも正義の味方のお仕事のうち





村の民も村長を心配している



盗賊はオデッサの町にいるぞ

黒い3連星・再び

オデッサの町の奥で悪人たちに囲まれた村長の娘を見つけたら迷わず飛びこもう。黒い3連星がいる。気合の一撃に注意しつつ戦うのだ。



おや?そこにいるのは黒い3連星では? 力の盾を返しやがれ!

因縁の対決だ



攻撃が3回くるのと気合の一撃に要注意なのだ

ああ情けなや。捕えられていたジムスナイパーカスタム



謎の通路を抜けて

盗賊のボスの部屋にいって、ジムスナイパーカスタムと力の盾を取り戻したら、ハッテの村に戻る。村長から家宝の塩をもらいオデッサの町の東にある通路に行ってみよう。通路の中では魔導士との戦いが待っているぞ。



村長の娘を救出していれば、謎の通路は自然と通れるはずだ

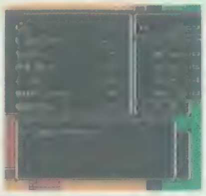


通路の途中で魔導士たちに出くわしてしまった。さあ、どうする

SD外伝 ナイトガンダム物語

助っ人スレッガー登場

フラウ姫を助け出したらムンソの村へ。ここにはスレッガーがいる。戦いに3回勝てば仲間になってくれるぞ。



○買いものはキチンと済ませておくのだ。決戦の時は近いぞ



○戦いを挑んでくる戦士スレッガー。3回勝てば仲間になるぞ

打倒!サタンガンダム

スレッガーを仲間に加えたら、宿屋で1泊し体を休ませよう。そして、村の人々から情報を集め、村の東にある山小屋へ向かうのだ。山小屋のおじいさんはサタンガンダムのいる城にワープさせてくれる。城の4階には魔導士ララアがいるが、防御力が低いので集中攻撃で倒そう。サタンガンダムはいろんな魔法で攻撃してくるので、ミノフスキーの呪文をうまく使おう。



○ムンゾの村の東にある山小屋。中に入っておじいさんと会おう



○いきなりサタンガンダムの住む城にワープできちゃうのだ



○マーカーペンを使えば広い城の中でも安心して進めるよね



○ララアなんかに負けているようではサタンガンダムは倒せない。ガンバレ!!



○ミノフスキーの呪文で勝負だ

物語中盤～後半をチャートで攻略

サタンガンダムを倒した騎士ガンダムたちがラクロアの城に帰って来ると城は悲惨な状態に…。謎の巨人が現れて城で暴れたらしい。巨人の足跡を追いかけて、第2のクエストが始まる。ここから先はチャートで攻略していくぞ。

- ラクロアの城に戻る。謎の巨人に壊された城の様子をセントーの町の姫に報告。
- → グラナダの町でドラゴンベビーと戦う。占いの村で予言者ハモンと話す。
- → ラクロア城に戻ると姫がパーティに加わる。予言者アレクサンダーに会いに行く。
- → ルウムの村の老人が、ウォータームーンの塔への道を教えてくれる。
- → ウォータームーンの塔で、ガルバルディβと戦う。サラサを助けたらルウムへ。
- → グラナダ劇場のスミを調べると、青い水晶が奪われた後だとわかる。チケットはアレクサンダーの家にある。
- → サラサにいかだをもらう。ルナツーに向かうが、海流に流されてしまう。
- → 船乗りのおじさんの船を手に入れ、ルナツーに向かう。キャノンの様子が変になる。
- → 神器の眠る火山でドラゴンベビーと3連戦。三種の神器の1つ炎の剣を入手する。
- → リアの村で騎士ライラ救出。巨人の洞窟でマッドゴーレムと戦い霞のヨロイを得る。
- → リアの村でライラとメッサーラと戦う。マ・クベの家で貴重な壺を手に入れる。
- → アクシズの老人とアイテムを交換する。森の村ノアに向かうことにする。
- → ノアでジム・ヘンソンの子供が行方不明に。迷いの森にいるので見つけてあげる。

その後は……

この後しなければならないことは、まず三種の神器を目覚めさせること。そして空を飛ぶことのできるアイテム、ホワイトベースを入手し謎の巨人を倒すことだ。先は長い。



○[illegible]



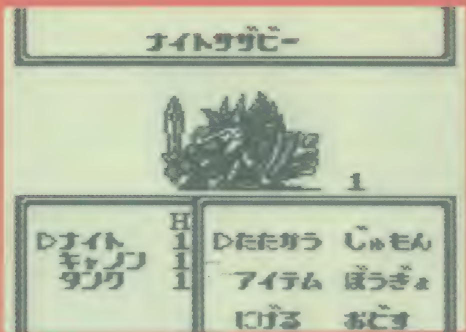
○[illegible]

不思議な扉で結ばれた世界を冒険！

攻略 ラクロアンヒーローズ

SDガンダム外伝





ラクロア城を拠点としてスダ・ドアカ・ワールドの世界を駆け巡る。サタンガンダムを倒すまでのすべての道のりを、細かく解説していく。

ゲームボーイ				
	発売日	1990年10月6日発売	メーカー名	バンダイ
	価格	3800円（税込）	容量	1M（1人用）
	ジャンル	シミュレーション	セーブ	バッテリーバックアップ

数多くのクエストをクリアしていく

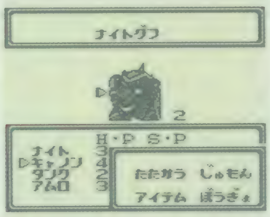
ナイトガンダムを主人公とした、RPG。ラクロアを舞台として、オリジナルのストーリーで展開される。独自のシステムも導入されているぞ。

7つのクエスト

このゲームは、7つのクエストに分かれている。各クエスト地点は冒険の扉でラクロア城とつながっている。クエストをクリアする順番は自由だ。各クエストはクエスト1が最もやさしく、数字が大きくなるほど難しくなっている。

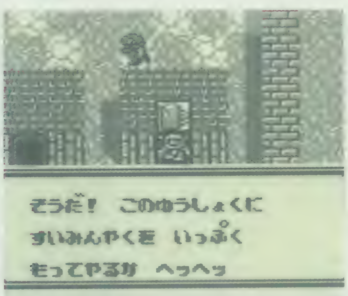


○戦闘、会話などはコマンドで展開する

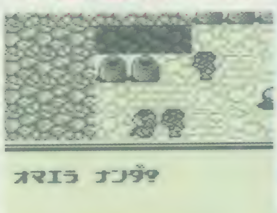


○最大4人パーティで進み、7つのクエストを解いていく

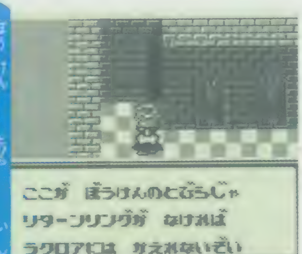
冒険の扉で移動



○クエストの中には、このようなイベントもあるぞ



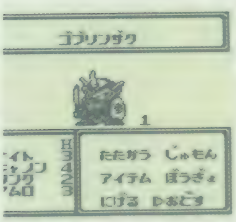
○クエストを解く順はないが、1から順に進むのがベストだ



○クエスト1～6はこれで移動

コマンドも充実

マップ画面で使用できるキャンプコマンドを始め、コマンドは充実している。特に、休息コマンドはこのゲーム独特のもので、どこでもHP、MPともに回復できるぞ。また、魔法などの種類も豊富だ。

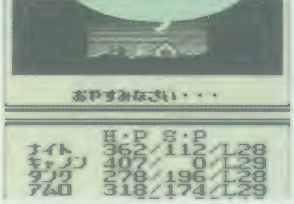


○「おどす」といった、ユニークなコマンドもある



○魔法は、同じものでも数字が大きいほど強力だ

休息コマンド



○どこでもHP、MPが回復できるので非常に便利

全クエストをフローチャートで突破

すべてのクエストについて、フローチャートとともに進めていくぞ。各クエストのナゾは、それほど難しくないので、次にやることがわかれば、スイスイ進むことができるぞ。

クエスト1 ゴブリンの洞くつ

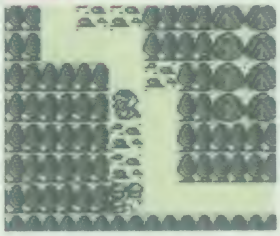
このクエストは、仲間のガンタンクを見つけることと、リターンリングを見つけるのが目的だ。まずゴブリンの洞くつで地下1階の左上の宝箱から、さびたカギを取る。そして地下3階に行き、ガンタンクを救出しよう。ガンタンクがいれば、ここのボスのホブゴブリンは楽に倒せるぞ。

攻略フローチャート

- ラクロア城、1の扉
- ゴブリンの洞くつ
- さびたカギ入手
- ガンタンク合流
- ホブゴブリンを倒す
- リターンリング入手



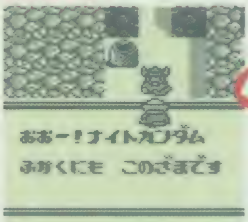
冒険の扉に行く前に、城内にいるガンキャノンを仲間にする



洞くつに入る前に、近くで経験値を稼いでおこう



地下1階のここにある。さびたカギを手にいれる



地下3階でガンタンクを助け出そう

クエスト2 盗賊の砦

盗賊に捕まり、ガンタンク1人になったら、ろうに捕らわれている仲間を助け出そう。医者に夕食を運んで、すいみん薬を手に入れ、ろう番に食べさせれば仲間を助けられる。全員そろったら、砦内でレベルを上げて、左の入口からランバラルを倒しにいこう。

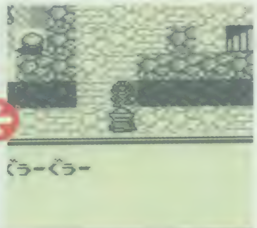
攻略フローチャート

- ラクロア城、2の扉
- 盗賊の砦
- すいみん薬入手
- 仲間を救出
- 黒い3連星を倒す
- ランバラルを倒す

先生で回復



砦内ではこの先生がHP、MPをタダで回復してくれる



すいみん薬を使って仲間を助け出そう

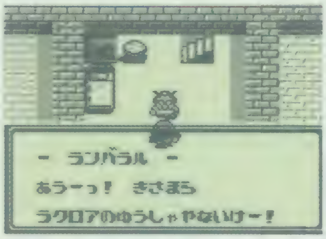


この入口から入り、階段を登っていけ



中ボスの黒い3連星。強いぞ

集中攻撃せよ



このボスを倒せば、無事に外に出ることできるぞ

クエスト3 湖畔の神殿

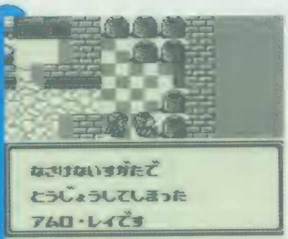
最初に、冒険の扉を抜けた場所のすぐ近くにあるドアンの町にいこう。村長にククルスの神殿にある宝玉を取ってきて欲しいと頼まれる。東回りで、神殿に向かおう。

ククルスの神殿では1階のツボにある銀と鉄のコインを見つけだし、2階の本棚に収める。すると道が開け、宝玉のある場所にいけるぞ。宝玉を取ったらドアンに戻り、アムロを仲間にしよう。

攻略フローチャート

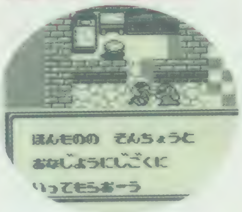
- ラクロア城、3の扉
- ドアンの町へ
- 水門のカギ入手
- 水門の洞くつへ
- ククルス神殿へ
- 銅、鉄のコイン入手
- 宝玉を入手
- ドアンの町へ
- ナイトサザビーを倒す
- アムロと合流

アムロと合流だ

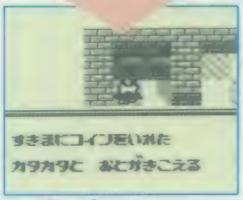


○勝つと、ツボの中からアムロが出てきて仲間になるぞ

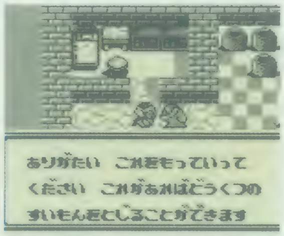
○宝玉を持ってドアンの町に戻ると、戦闘になる



コインを納める



○1階で手に入れたコインを納めると、道ができる



○水門のカギをもらったら、クルス神殿に行こう

クエスト4 火の山

冒険の扉を抜けた場所から、東回りで山を登っていく。途中にララァの結界がある。この結界は、1歩手前でⒶボタンを押し、宝玉を使えば通ることができる。さらに山を登り、ムーアの村にいこう。ムーアの村で装備などを整えたら、火の洞くつにいこう。火の洞くつで、下の写真の場所でワープをして、火炎鉱石を手に入れよう。

攻略フローチャート

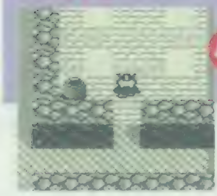
- ラクロア城、4の扉
- ララァの結界を破る
- 火の洞くつへ
- 炎のカギ入手
- 火炎鉱石入手
- デビルジオングを倒す

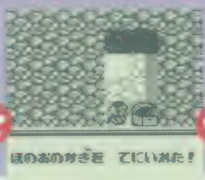


○ララァの結界は、ここでⒶボタンを押せば消えるぞ

ここでワープをしてアイテムを取れ

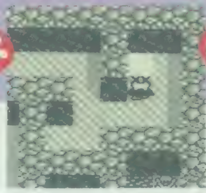
○扉を開けて　またワープをする

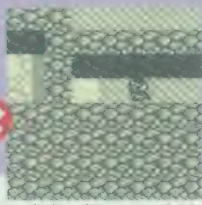




○すると炎のカギが手に入るぞ

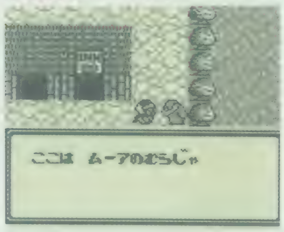
○ワープから出てきたら、同じ場所に戻る





○地下2階のこの場所からワープする

○この村付近でレベルを上げてから洞くつにいこう



クエスト5 妖精の森

まず北東に行き、妖精の森を通り、妖精の村に向かおう。妖精の森は、左のマップの通りにいけば妖精の村にいくことができるぞ。妖精の村についたら地下に行こう。そしてボスのマクベカッツェのニセ物を倒したあと、教会の神父になりすましている、本物のマクベカッツェを倒そう。

攻略フローチャート

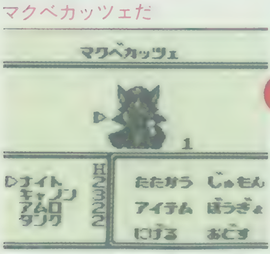
- ラクロア城、5の扉
- 妖精の森へ
- ニセマクベを倒す
- マクベカッツェを倒す
- 魔法のツボを入手

妖精の森マップ



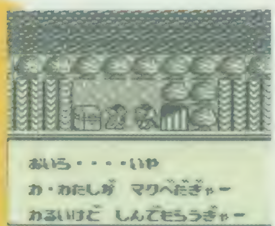
ニセモノ…？

○そして戦闘に。これが本物のマクベカッツェだ





○神父と話をすると、変なことをいう



○最初のマクベカッツェはニセ物だ



○北西のこの場所から、妖精の森に入っていく

SD(外伝)
ラクロアンヒーローズ

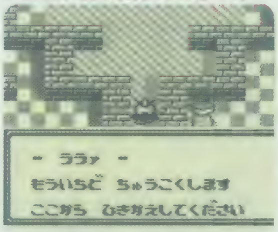
クエスト6 悲劇の魔道士

冒険の扉を抜けたすぐ近くにあるリアの村をあしがかりに、北にある魔道士の塔に向かおう。魔道士の塔は、全部で30階だての長丁場で、1度入ると、ララァを倒さない限り外に出られなくなる。出かける前にリアの村で装備を整えておこう。また途中で橋が壊れているが、クエスト5で手に入れた魔法のツボがあれば、橋を直すことができる。

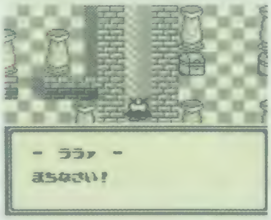
魔道士の塔は、床が穴だらけで、1歩踏み外すと、2階まで落ちてしまう。慎重に登り、30階にいるララァを目指そう。途中に宝箱がいくつかあるが、27階の宝箱だけは、必ず取るように。この宝箱に入っている銀のカギは、1階と29階を結ぶエレベーターを使うのに必要なアイテムだ。

攻略フローチャート

- ラクロア城、6の扉
- 魔道士の塔へ
- ララァを倒す
- 力の盾・砦のカギ入手

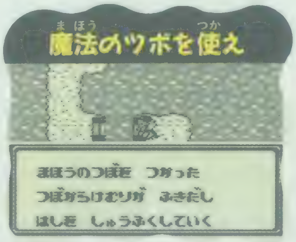


忠告を無視して魔道士の塔に入ると、扉が閉まってしまう

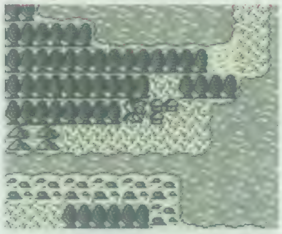


魔道士の塔には、クエスト1で助けたララァがいる

魔法のツボを使え



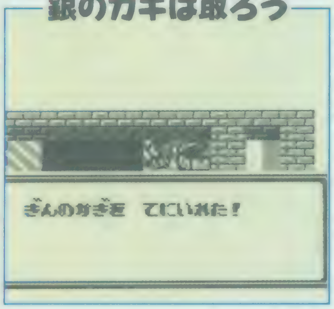
橋の手前の、この場所でAボタンを押すと、橋がなおるぞ


まずリアの村で、装備を整えておこう



30階にいるララァを倒し、力の盾、砦のカギを手に入れよう

銀のカギは取ろう



27階にあるこのカギを手に入れれば、エレベーターが使える

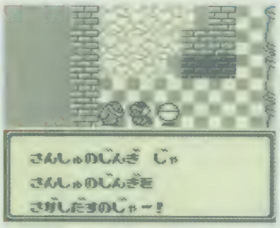

3－8、10－14、16～22、24～26、28階はこのマップだ

9、15、23、27階はこのマップ。宝箱が1つあるのだ

クエスト7 砂漠の城

このクエストは、冒険の扉を使わず、直接ラクロア城から進んで行く。まずジオン砦に行き、ガンダリウムを手に入れ、クエスト4で手に入れた火炎鉱石とともに、ムーアの村のテムにあずけよう。

そしてピラミッドに向かい、巨人を倒してホワイトベースを手に入れ、ラクロア城の南にある小さな洞くつに行こう。ここで霞のヨロイが手に入る。ムーアの村に行くと、炎の剣がもらえ、三種の神器がそろうぞ。あとは武者城に行き、サタンガンダムを倒すだけだ。



三種の神器を集め、武者城にいるサタンカンタムを倒すのだ

攻略フローチャート

- ラクロア王国
- ジオン砦へ
- 地下のカギ入手
- ガンダリウム入手
- ムーアの村へ
- テムに会う
- ムンゾの村へ
- スレッガーを助ける
- ピラミッドへ
- ゴールドキー入手
- ツタンの仮面入手
- 黄金の洞くつへ
- 光の弓入手
- ピラミッドへ
- サイコゴーレム倒す
- ファラオの砂入手
- ホワイトベース入手
- エルメスドラゴンの洞くつへ
- 霞のヨロイ入手
- エルメスドラゴンを倒す
- ムーアの村へ
- 炎の剣入手
- 武者城へ
- サタンガンタムと対決

攻略 頭脳プレイでザタリオン軍を撃破!

G-ARMS オペレーションガンダム





コマンドガンダムを中心とする「Gアームズ軍」とブラッディザクを中心とする「ザタリオン軍」との決戦だ。MSを乗りこなし、ザタリオン軍を撃破!!

ゲームデータ			
発売日	1991年5月18日発売	メーカー名	バンダイ
価格	3500円(税込)	容量	1M(対戦型)
ジャンル	アクション	セーブ	——

Gアームズ軍の一大反攻作戦だ!!

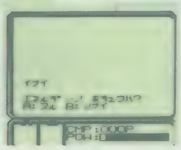
ザタリオン軍の攻撃で壊滅寸前のGアームズ軍。そこにコマンドガンダムが現れ、大反抗作戦を開始。白熱のアクションシューティングだ。

MSの乗り換えが大切

このゲームはアクションシューティングゲームだが、登場するキャラの違いで、歩く地形によって歩行スピードが変化したり、攻撃方法が異なっているのだ。また、フィールドのあちこちにMSの格納されている補給基地があり、その中にMSが格納されていれば乗り換えることができるようになっている。だから反射神経に頼ったつけ焼き刃的攻撃よりも個々のMSの能力をうまく使った戦略を必要とするということだ。



○Gアームズ軍をうまく使いこなす事が大切

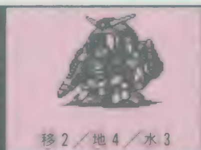
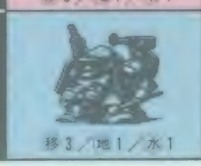
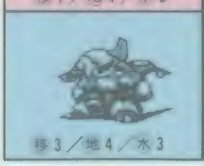


○補給は回数が限られているので考えて使おう

各キャラクタを把握せよ

軍	キャラクタ		能力
Gアームズ軍	コマンドガンダム		移3/地3/水3
Gアームズ軍	ガンタンク		移3/地1/水1
Gアームズ軍	ガンキャノン		移3/地1/水1
Gアームズ軍	キャプテンガンダム		移3/地3/水3
ザタリオン軍	ズゴック		移1/地4/水3
ザタリオン軍	ドム		移3/地2/水2
ザタリオン軍	ケンプファー		移3/地3/水3
ザタリオン軍	ザクマリナー		移1/地4/水3

カコミの中の移は移動速度、地は地形効果、水は水中速度を表しているのだ

軍	キャラクタ		能力
Gアームズ軍	ジムアーミー		移3/地1/水1
Gアームズ軍	ガンダイバー		移2/地4/水3
Gアームズ軍	グリーンベレーガンダム		移3/地2/水2
Gアームズ軍	ガンセイヴァーZ		移3/地4/水3
Gアームズ軍	ジムマリナー		移1/地4/水3
ザタリオン軍	ザクII		移3/地1/水1
ザタリオン軍	ブラッディザク		移3/地4/水3
ザタリオン軍	ギラ・ドーガ		移3/地2/水2
ザタリオン軍	キュベレイ		移3/地4/水3
ザタリオン軍	メッサー・ドーガ		移3/地4/水3

各ステージのポイントをチェック

戦略をたてるうえで各マップの補給基地の場所とどのMSが格納されているかということを把握することが重要。

マップ1

このステージは、1－1を中心にして戦ったほうがいい。1－2には、機動力の高いメッサードーガが出現するから だ。補給基地①と④にあるグリーンベレーガンダムを乗りこなして戦おう。

クリア条件

グリーンベレーガンダムが中心。破壊効果45P。



相手は"テイサツ"、ザタリオン軍をふり切れ！



激しい撃ち合いに勝ち抜くために頑張るのだ！



← 1－2



↓ 1－1

補給基地データ①

①	グリーンベレーガンダム
②	ジムアーミー
③	なし
④	グリーンベレーガンダム
⑤	ジムアーミー
⑥	なし

マップ2

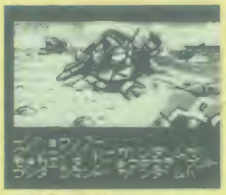
スタート後すぐにジムマリナーに乗り換え、2－1、2は水中を進み、2－3でガンセイヴァーZに乗り換えだ。



水中をジムマリナーで進むと楽に進めるぞ

クリア条件

ガンセイヴァーZを中心に。破壊効果70P。



敵地に上陸し、ザタリオン軍の出鼻をくじけ！

補給基地データ②

①	なし
②	ジムアーミー
③	ジムマリナー
④	ガンダイバー
⑤	ガンダイバー
⑥	ガンダイバー
⑦	ガンセイヴァーZ
⑧	ガンキャノン
⑨	なし

2－1



2－2



2－3



攻略テクニック集

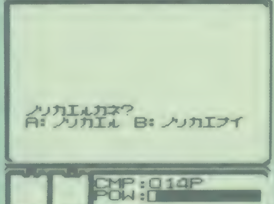
敵を正面から剣で攻撃すると防御されるから背後か横から。また、あまり動きまわらず敵同士の相撃ちを狙え。被弾したらMSを乗り換えろ。



背後から攻撃すると……



こうやって相撃ちを狙え！



乗り換えは状況に応じて

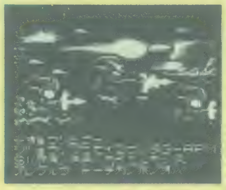
※MAP内のアルファベットは青がワープの入口、赤がワープの出口

マップ3

ここはまず3－1の補給基地のまわりで主に戦う。①にはガンキャノンがあるのである程度ダメージを受けたら乗り換えよう。3－2、3－3の砲台は破壊不能なので同じマップ内にはとどまらないようにしよう。3－1のMSを使い果たしたら、3－3の⑨にあるキャプテンガンダムに乗り換え3－1で戦え。

クリア条件

ガンキャノンをうまく使え。破壊効果90Pだ。



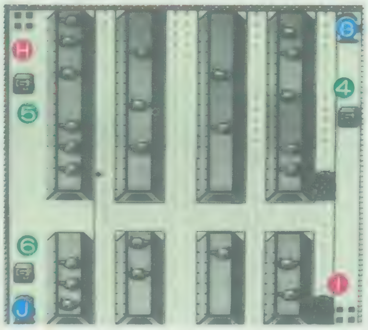
ザタリオン軍の基地を目指し、ひたすら前進だ

補給基地データ③-1

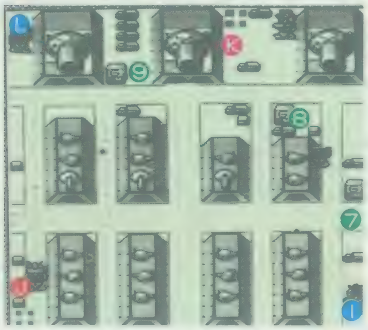
①	ガンキャノン
②	ジムアーミー
③	なし
④	なし
⑤	キャプテンガンダム
⑥	なし
⑦	なし
⑧	なし
⑨	キャプテンガンダム



3－1



3－2



3－3



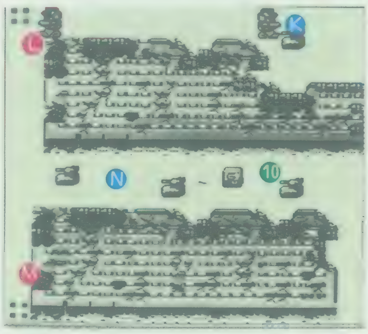
荒れすさんだビル街の中で戦う――、ザクIIをけちらせ!!



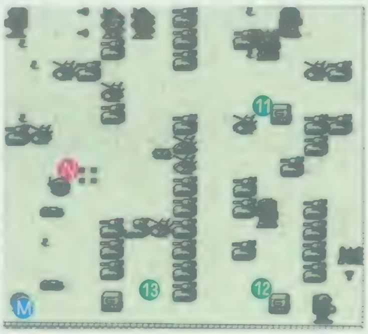
砲台は倒せない。弾の嵐の中をくぐり抜け、次のエリアへ…



キャプテンガンダムはこのエリアにいる。うまく活用せよ



3－4



3－5

補給基地データ③-2

⑩	なし
⑪	ガンタンク
⑫	ガンキャノン
⑬	なし

マップ4

スタートしたら、すぐに4－2を通って4－3へすすみ、⑪のガンセイヴァーZに乗り換える。マップの上のほうの通路を往復して戦うのだ。当然傷ついたら補給基地で補給。やられてしまったら4－4にあるもう1つのガンセイヴァーZに乗り換えよう。キュベレイは手強いので、ウロウロしないで効率よく戦え。

クリア条件

ガンセイバーZがカギ。破壊効果90Pだ。



爆撃機の基地をおそい、航空戦力にダメージを!

補給基地データ④-1

①	ガンキャノン
②	ジムアーミー
③	ジムアーミー
④	なし
⑤	ジムアーミー
⑥	なし
⑦	ガンキャノン
⑧	ジムアーミー
⑨	なし

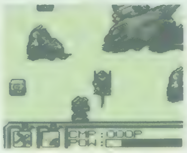
※MAP内のアルファベットは青がワープの入口、赤がワープの出口

G-ARMSオペレーションガンダム









○残がいにかくれつつ敵を狙え ここがポイントのかせぎどころなのだ



○ここ4-3でガンセイヴァーZに乗り換え、こいつの能力を引きだし戦え！

補給基地データ④-2	
⑩	ジムアーミー
⑪	ガンセイヴァーZ
⑫	ガンセイヴァーZ
⑬	なし



マップ5

このマップの敵はすべてブラッディザクだ。かなり強いのでスタート時のジムアーミーではたちうちできない。そこで、5-2の補給基地にあるコマンドガンダムに乗り換えて戦うのだ。補給も12回できるので、うまく使おう。コマンドガンダムは2体しかないので、なるべく敵に同士打ちをさせてポイントを稼げ。

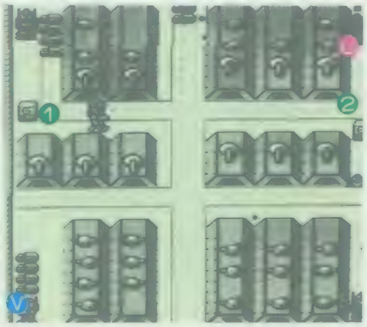
クリア条件

ここはコマンドガンダムしかない。破壊効果100P。

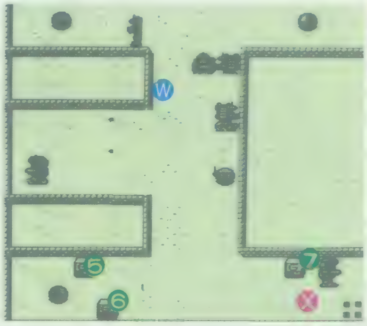


○ブラッディザクといかに戦うかが大切なのだ

補給基地データ⑤	
①	なし
②	ジムアーミー
③	コマンドガンダム
④	コマンドガンダム
⑤	なし
⑥	なし
⑦	なし









○ものすごい砲台の数だが、あきらめず前に進んで行こう



○ブラッディザクには地形効果は関係ない。うまくまわりこめ



○被弾の確率が高いので補給基地のまわりで戦い、ピンチにすぐに対処しよう



○2体いるコマンドガンダムを最大限に利用できるかが勝負のわかれ目なのだ

最新鋭MS、F91を操ろう！

攻略 機動戦士ガンダムF91

フォーミュラー戦記0122





映画を観ているようなストーリー展開、アニメでリアルに動くガンダムがウリのゲーム。全12面のうち、10面までをマップとデータで解説するぞ。

スーパーファミコン			
発売日	1991年7月6日発売	メーカー名	バンダイ
価格	9500円（税別）	容量	8M+64KRAM
ジャンル	シミュレーション	セーブ	バッテリーバックアップ

パイロット気分になるシステム

シミュレーションに、リアルタイムの戦闘システムを取り入れた、新しいタイプのゲームだ。戦闘時は、ガンダムがアニメーションで攻撃をするので、パイロットになった気分になれるぞ。

面は全部で12あり、物語形式で面が展開していく。敵をレーダーで捕らえる場合はリアルタイム、移動や攻撃は選択式というシステムが、ゲームの雰囲気を盛り上げている。



●戦闘シーンは迫力満点だ

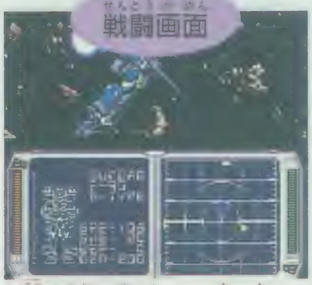


●武器選択など実際に操作している感覚のするゲーム

3種類の画面

ゲームはマップ画面、アニメーションで展開する戦闘画面、各面のストーリーを紹介するメッセージ画面の3つで展開する。メインとなる戦闘は、レーダーで敵を捕らえ、攻撃時には、武器を選択して戦う。リアルなグラフィックがアニメするぞ。

戦闘画面



●敵の部隊に接触すると切り替わる

マップ画面



●敵の部隊を追いかける画面だ

メッセージ画面



●面の最初と最後に物語を紹介

●Vゾーンで敵を捕らえると…





●攻撃可能になり、武器を選択する

●そして、攻撃をする



10面までをマップデータでチェック

ゲームを進めていく上での重要なポイントと、10面までをマップとともに、戦闘よりも、戦略を重視して解説していくぞ。

平等に使おう

MSは、使用することで性能が上がったり、武器が増えていく。偏った使い方をすると、あとで苦しくなるぞ。前半ではAタイプとDタイプ、後半はVタイプとF91を交互に使うようにしよう。



タイプの使用頻度によって、成長する



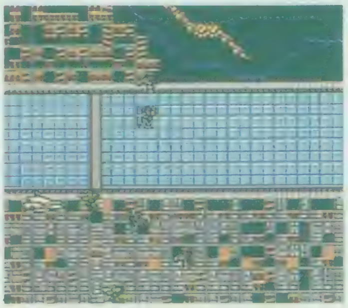
偏って使うと武器が増えなく不便

味方を孤立させる

最もゲームオーバーになりやすいのが、味方のMS部隊の全滅だ。これを防ぐために、部隊を1つうまく誘導して、敵のいない場所に孤立させるようにしよう。



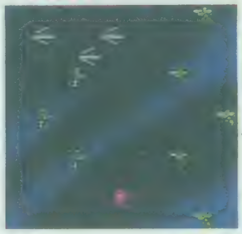
味方の部隊は、非常に弱い



味方の近くの敵の部隊を倒し、孤立させるようにしよう

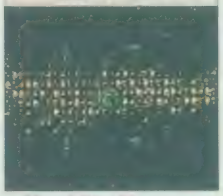
敵の位置を見ろ

各面は、敵と味方の部隊の数は一定だが、部隊の位置は数種類のパターンがある。敵の位置によっては、クリアが難しくなる場合もある。そこで各面の攻略では、クリアしやすい1つのパターンを例にしていく。敵の部隊のMSの種類、位置を考えて、順序よく倒していこう。



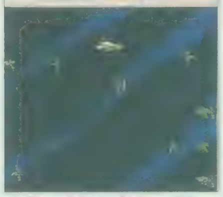
敵の部隊の配置は数パターンあるぞ

前半戦



敵の部隊が固まっていて、やりやすい

後半戦



敵の部隊が散開していると移動に手間がかかる

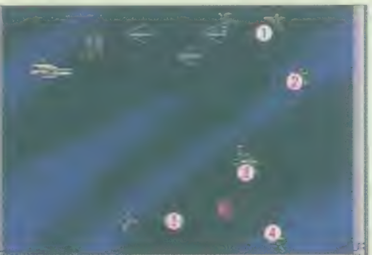
ACT1 始動、F90

この面は、敵の部隊が5つと数が少ない。最初はAタイプで出撃をし、1－2部隊を全滅させたら、残りの部隊をエイブラムに引きつけておいて、ガンダムをマメに交換して戦おう。

ガンダムの武器はA、Dタイプともに3種類しかない。なかでも、威力のあるライフルをメインに使っていこう。

敵部隊データ	
①	ザク×3
②	ドム×2、ザク×1
③	ドム×1、ザク×3
④	ザク×3
⑤	ザク×3、ドム×1

ACT1全体マップ



マップデータ　味方部隊数…3　敵部隊数…5



最初はAタイプで出撃しよう



1－2部隊倒したら戻る

引きつけて…



エイブラムの近くに敵の部隊を引きつけ…



Dタイプで迎撃するようにしよう

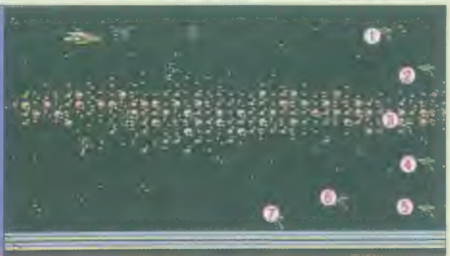
※マップ上の番号は、敵部隊の番号と対応しています。また敵部隊の配列は一例です

ACT2 ラグランジュポイント

この面は横に長いので、うかつに進み過ぎると、敵に囲まれてやられてしまう。ここは、Aタイプでマップの中央付近で敵を迎え撃ち、味方の部隊がピンチになったら援護するようにしよう。

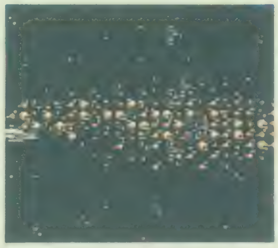
敵部隊データ	
1	アカゲルググ×2、ゲルググ×1
2	ゲルググ×3
3	ゲルググ×3
4	アカゲルググ×1、ゲルググ×2
5	アカゲルググ×1、ゲルググ×1
6	アカゲルググ×1、ゲルググ×2
7	ゲルググ×4

ACT2全体マップ

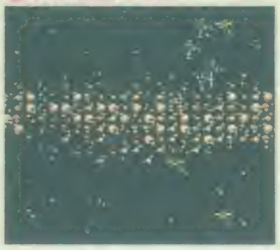


マップデータ　味方部隊数…4　敵部隊数…7

深追い禁止



Aタイプで中央付近まで移動



味方の部隊を援護しつつ戦う



敵の部隊が固まっているからといって進むと



エネルギーがなくなるぞ

ACT3 ケルンコロニー

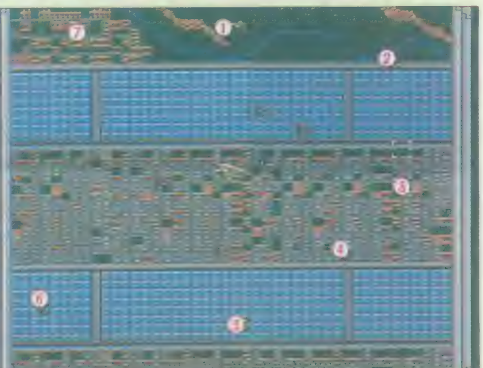
この面は、敵の部隊そのものは弱いので、さほど問題はない。しかし、途中で敵が開けたコロニーの穴にだけは近づかないようにしよう。シールドがいくらあっても、穴に隣接した場所にいくと、それだけでゲームオーバーになってしまうぞ。

敵部隊データ	
1	ドム2、ザク×1
2	ドム×2
3	ドム×3
4	ドム×2、ザク×2
5	ドム×3、ザク×1
6	ドム×1、ザク×3
7	ザク×3



この位置にいくと、一撃でゲームオーバーになる

ACT3全体マップ

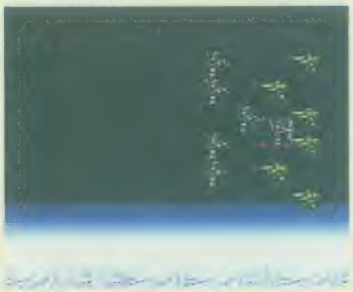


マップデータ　味方部隊数…4　敵部隊数…7

ACT4 重力の底

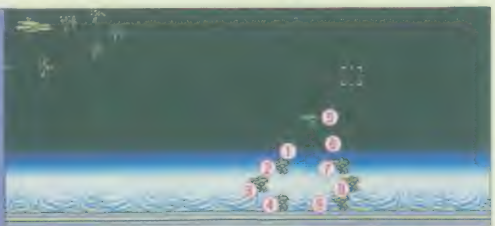
順調にいけば、長距離攻撃用の武器が使えるようになるので、敵の部隊との戦闘は、かなり楽な面だ。ただ、横に長いマップなので、2面と同じように、深追いせずに敵を中央付近に引きつけておいて戦うようにしよう。

敵部隊データ	
1	アカゲルググ×2、ドム×1
2	ドム×3
3	ザク×2、ドム×1
4	ザク×2、ドム×2
5	アカゲルググ×2、ザク×1
6	アカゲルググ×3
7	ザク×3
8	ザク×2、ドム×2
9	ザク×2、ドム×2



ここも中央付近で戦うように

ACT4全体マップ



マップデータ　味方部隊数…5　敵部隊数…9

※マップ上の番号は、敵部隊の番号と対応しています。また敵部隊の配列は一例です

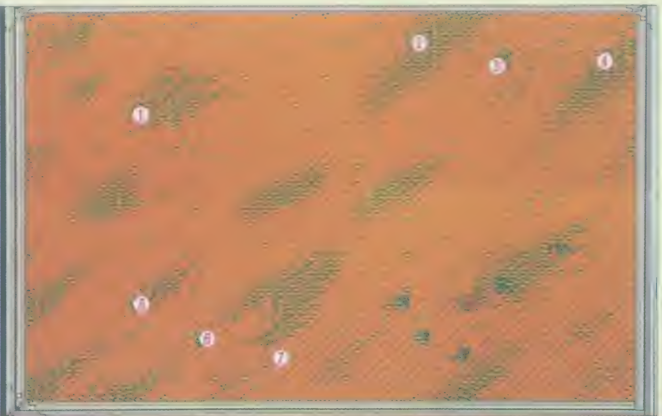
リアルタイプ
機動戦士ガンダムF91

ACT5 砂漠の嵐

この面も、F90の性能に比べて、敵の部隊の性能が低いので、比較的楽だ。敵の部隊が散らばっているのでガーディッシュを守るのを忘れずに。

一定のターン数になると、もう1つ、デザートドム4体の部隊が出てくるので、敵の部隊が2～3残ったら、MSを乗り換えて備えておこう。

ACT5全体マップ



マップデータ	味方部隊数…4	敵部隊数…7

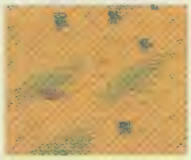
	敵部隊データ
1	グフ×3
2	デザートドム×2、グフ×1
3	デザートドム×1、グフ×3
4	デザートドム×2、グフ×1
5	デザートドム×3、グフ×1
6	デザートドム×2、グフ×1
7	グフ×3



○接近戦に強い敵が多い。遠距離から攻撃しよう



○バズーカを使えば、楽に倒せるぞ



○敵は散開しているので素早く移動せよ

途中で敵が増す



○ある一定のターン数になるともう1部隊登場する

ACT6 太平洋防衛線

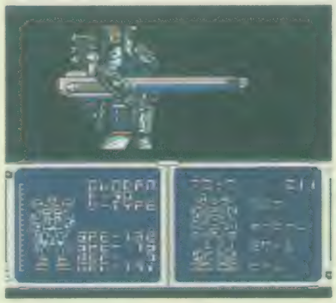
この面ではVタイプが手に入るので、これをメインに戦っていこう。海流の流れが速く、照準が合わせにくい。海流には逆らわないように移動していくようにしよう。一定のターン数になると海流の流れが速くなるが、ガーウイッシュの近くにいれば問題ない。

ACT6全体マップ



マップデータ	味方部隊数…5	敵部隊数…8

	敵部隊データ
1	ズゴック×3
2	ズゴック×3
3	ズゴック×2
4	ズゴック×4
5	ズゴック×4
6	ズゴック×4
7	ズゴック×2
8	ズゴック×4



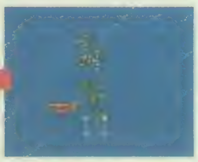
○Vタイプをメインにして出撃し、ヴェスバーを多用して攻撃しよう



○海流の流れがあり、狙いにくい



○ガーディッシュの近くで応戦だ



○一定のターン数になると、突然海流が激しくなり…



○移動しているときでも、流されるぞ

ACT7 雪山の中

この面は、敵の部隊から包囲されている。まず左下の部隊を倒し、そのあと戻り、ガーディッシュの近くで戦うようにしよう。後半は、味方の部隊の数がかなり少なくなるので、味方の部隊数が3つ程度になったら、一度機体を乗り換えて味方の部隊の近くにいよう。ここの敵は正体不明のものが多いが、たいして強くはない。Vタイプのヴェスパーで攻撃していけば、楽に勝つことができるぞ。



マップデータ　味方部隊数…5　敵部隊数…7





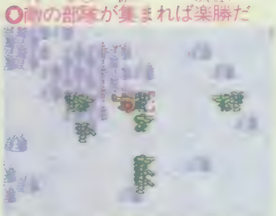
まず左下の敵の部隊からかたづけよう

そのあとガーディッシュに戻る

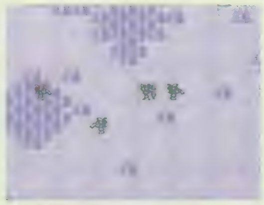
敵部隊データ	
①	グフ×3
②	グフ×2、不明×2
③	グフ×1、不明×3
④	グフ×1、不明×1
⑤	不明×3
⑥	グフ×1、不明×3
⑦	グフ×1、不明×2



グフは弱い。グフのいる部隊から倒すのも手だ



敵の部隊が集まれば楽勝だ



味方部隊のあとを追う

ACT8 宇宙へ…

地上戦最後のこの面は、敵の部隊が集中している。ただし敵は、グフやズゴックなどの、弱い敵が多いため、遠距離用の武器を多用すれば、1つ1つの部隊に対して、手こずることはない。

しかし、数が多いので、最初はAタイプで出撃して、ガーディッシュの近くの3〜4部隊倒そう。そのあとすぐにVタイプに乗り換え、味方の部隊の数を確認しながら、遠くにいる敵の部隊に攻撃するようにしていこう。



マップデータ　味方部隊数…6　敵部隊数…9



最初はAタイプで出撃しよう



敵は弱いのでバズーカで十分だ

敵部隊データ	
①	ドム×2、ズゴック×1
②	ドム×1、ズゴック×1
③	グフ×1、ドム×1
④	グフ×2、ズゴック×2
⑤	グフ×2、ドム×1
⑥	グフ×3、ドム×1
⑦	ズゴック×1、ドム×3
⑧	ズゴック×1、ドム×2、グフ×1
⑨	ドム×3、ズゴック×1



ヴェスパーで攻撃していけば、問題はない



ガーディッシュの近くの敵の部隊を倒したら…



Vタイプに乗り換えて遠くの敵の部隊を攻撃

※マップ上の番号は、敵部隊の番号と対応しています。また敵部隊の配列は一例です

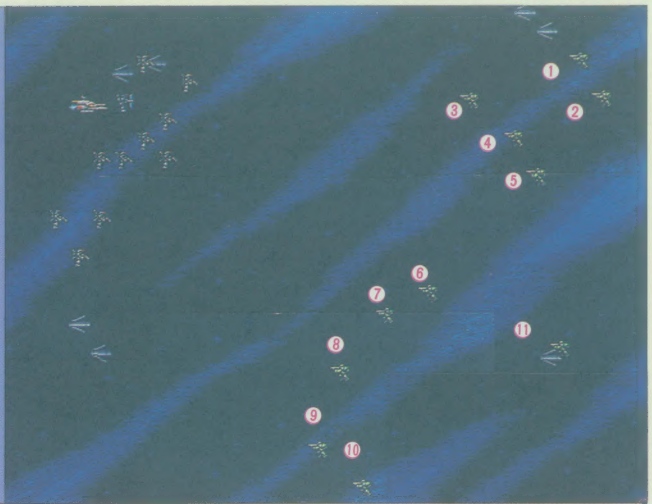
リアルタイプ

機動戦士ガンダムF91

ACT9 シャルル艦隊全滅

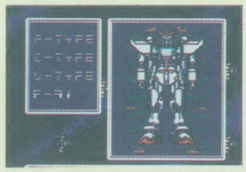
この面では、ついにF91が登場する。敵はOM以外に新型のMSが加わり、強くなってきている。そのため、ヴェスパーを装備しているF91とVタイプの2種類以外は使わないように。まずVタイプで右上の敵の部隊を3〜4倒したあとF91に乗り換え、下からくる敵の部隊にそなえよう。

ACT9全体マップ



マップデータ	味方部隊数…10	敵部隊数…11

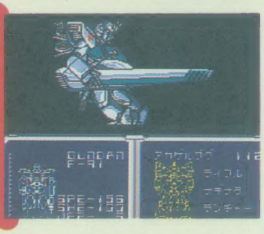
	敵部隊データ
①	デナンゾン×1、ゲルググ×3
②	アカゲルググ×1、ゲルググ×2
③	デナンゾン×3、アカゲルググ×1
④	デナンゾン×2、アカゲルググ×1
⑤	デナンゾン×、ゲルググ×1
⑥	ゲルググ×3、デナンゾン×1
⑦	デナンゾン×3、アカゲルググ×1
⑧	デナンゾン×2、ゲルググ×1
⑨	アカゲルググ×3、デナンゾン×1
⑩	ゲルググ×4
⑪	アカゲルググ×2、ゲルググ×1



F91をメインに戦っていこう



アカゲルググなどの旧タイプの多い部隊から攻撃をしかけていこう



F91のヴェスパー攻撃なら威力十分だ

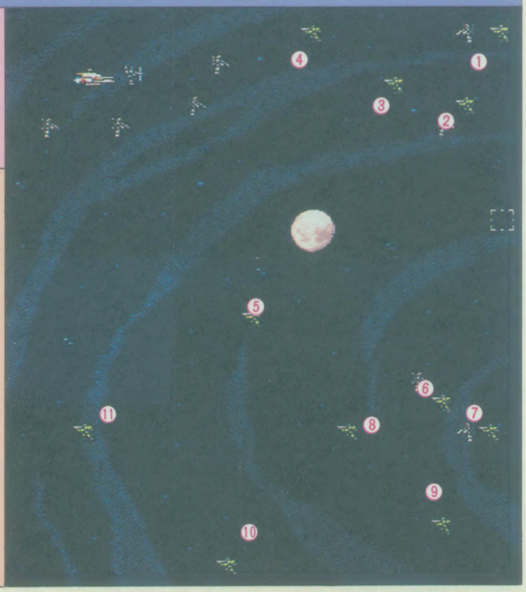
楽勝!

ACT10 クロスボーンバンガード

この面は味方の部隊が非常にやられやすい。また、敵の部隊数が多く、敵も強い。そこで、味方の部隊の近くの敵を倒したら戻って乗り換えていく、というパターンを繰り返していこう。ここでもF91かVタイプを使用しよう。

	敵部隊データ
①	不明×1、デナンゾン×1
②	不明×2、デナンゾン×2
③	不明×1、デナンゾン×2
④	不明×1、デナンゾン×2
⑤	デナンゾン×3
⑥	デナンゾン×3
⑦	不明×1、デナンゾン×3
⑧	デナンゾン×3
⑨	不明×1、デナンゾン×3
⑩	不明×1、デナンゾン×2
⑪	デナンゾン×3

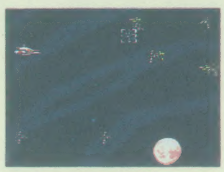
ACT10全体マップ



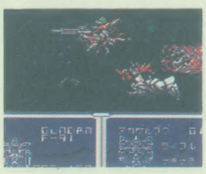
マップデータ	味方部隊数…8	敵部隊数…11



味方の部隊を1〜2守るように動こう



Vタイプで味方の近くの敵を倒す



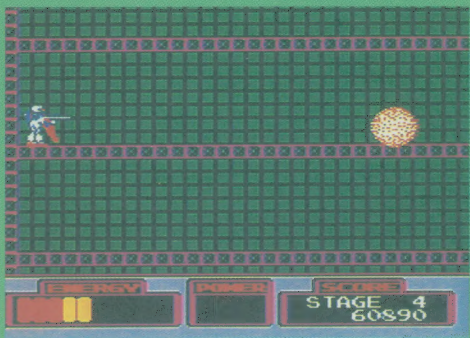
その後F91で攻撃しよう

これを突破すれば残すはあと2面だ

攻略

3Dシューティングが楽しめる
機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE



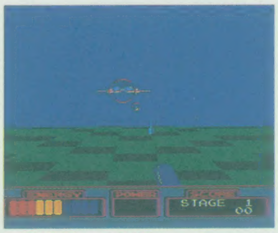


あの有名なゲームデザイナー・遠藤雅伸が手がけたことで知られているこのゲーム、ガンダムものとしては唯一のシューティングゲームなのだ。

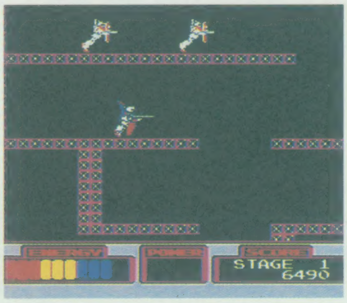
ファミコン				
	発売日	1986年8月28日発売	メーカー名	バンダイ
	価格	5300円(税別)	容量	———
	ジャンル	シューティング	セーブ	———

3つのエリアを戦い進む

ガンダムモノとしては、このゲームがいちばん最初に発売された。しかも、唯一のシューティングゲームである。キミはZガンダムを操り、全16面を戦っていく。1つの面は惑星戦、宇宙戦、要塞内部戦の3つのエリアから成っている。出現する敵キャラを撃ち落とし、要塞内部にある拡散シールドを破壊しよう。



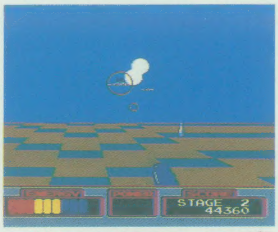
惑星面、宇宙面は3Dタイプのシューティングだ



2Dの要塞内部を進もう

惑星面

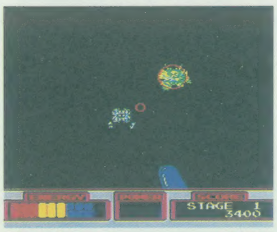
まず惑星地上面から始まる。ビームライフルの照準を合わせて撃っていこう。地上の対空砲塔にも攻撃しよう。



地上には砲塔もあって、攻撃してくることもあるぞ

宇宙面

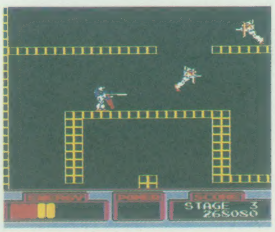
2番目は宇宙空間での戦闘だ。ここでもビームライフルで攻撃しよう。一定数を倒すとコロニーへと突入する。



上下左右がないので、惑星面より難しいぞ

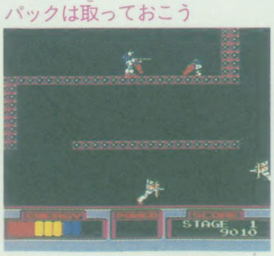
要塞内部面

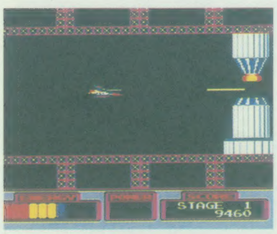
最後のエリアが要塞内部面だ。迷路ようになっていて、その中を敵機がうろついている。状況に応じて人型や飛行型に変形させて進もう。拡散シールドを壊せばクリアだ。



要塞の内部は迷路のようになっている。迷わないように

パワーアイテムやエネルギーパックは取っておこう





最後にある拡散シールドにビームをぶちこもう

それぞれのエリアを攻略!!

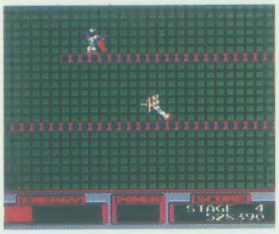
それでは惑星面、宇宙面、要塞内部面の3つのエリアを攻略していこう。体力回復やパワーアップを有効に生かしながら、それぞれのエリアを進んでいこう。



⬆先のステージに行くにつれて強いMSがどんどん出現する

ダメージを受けるな

ダメージを受けると、エネルギーパックで体力回復できるけれど、あまり大きく回復しないので、できるだけダメージを受けないほうがいい。



⬆エネルギーパックを取ってもあまり体力は回復しないのだ

惑星面

惑星面では、一方向へ大きく動きながらビームライフルを連射すると、敵の攻撃を受けにくくなる。時間はかかるけど、確実に先へ進めるぞ。



⬆左か右の一方向だけを押し続けて、ビームを連射するようにしよう

⬇うまくビームを撃ったところに敵が通れば、倒すことだってできるのだ





⬆時間はかかるものの、ダメージ少なくクリアできるぞ

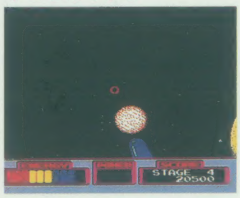
宇宙面

宇宙面は上下左右がない空間なので狙いがつけにくい。ステージ4以降になると、隊長機を倒さなければ先へ進めないので注意しよう。



⬆宇宙面でも、左か右の一方向だけを押し続けて、ビームを連射しよう

⬇惑星面よりさらに当たりにくいが、これでも敵を倒すことはできる

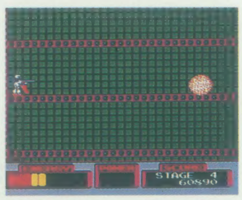




⬅早く隊長機を倒してしまおう

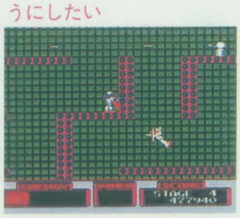
要塞内部面

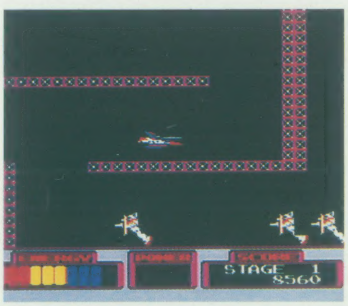
要塞内部ではうまく変形して進んでいくのが大切だ。パワーアイテムやエネルギーパックは必ず取って、少しでも楽にクリアしよう。



⬆要塞内部にも敵は出現する。近づかないで遠くからビームで攻撃しよう

⬇固定された砲塔はとても危険だ。さっと通過するようにしたい

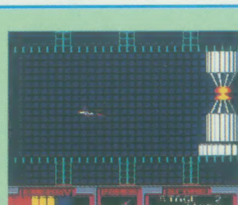




⬅状況に応じて変形して進もう

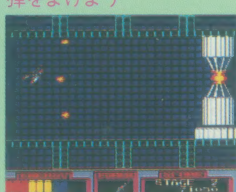
シールドのうまい倒し方

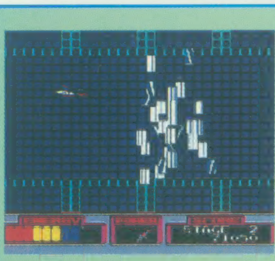
要塞内部の最後にあるシールドはビームを8発撃ち込まなければならないが、そのときにシールドも撃ち返してくる。そこで、シールドが撃ち返してきたら、自機が円を描くようにして回転すれば、楽によけることができるぞ。



⬆拡散シールドに着いたぞ。シールドに向かってビームを撃とう

⬇シールドが撃ってきたら、円を描くように回転して、弾をよけよう





⬆パワーアップしていると、3発で倒すことができるのだ

平成3年9月6日発行（隔週金曜日発行）第7巻第17号（通巻134号）
9月6日号特別付録①
ファミリーコンピュータMagazine